3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.88

前线狙击

新作初次公开

口袋妖怪 白金

恶魔城 被剥夺的刻印

口袋光环

《MHP2G》达人视频

锁杀麒麟、铠龙

专题企划

儿童是世界的花朵

掌机界“六一”献礼

攻略透解

高达纹章

光辉圣约2

意志

研究中心

怪物猎人携带版 2nd G

角龙上台新打法/熔岩龙卡位打法

迅龙道具猥琐打法/脑残JUMP炎帝制造法

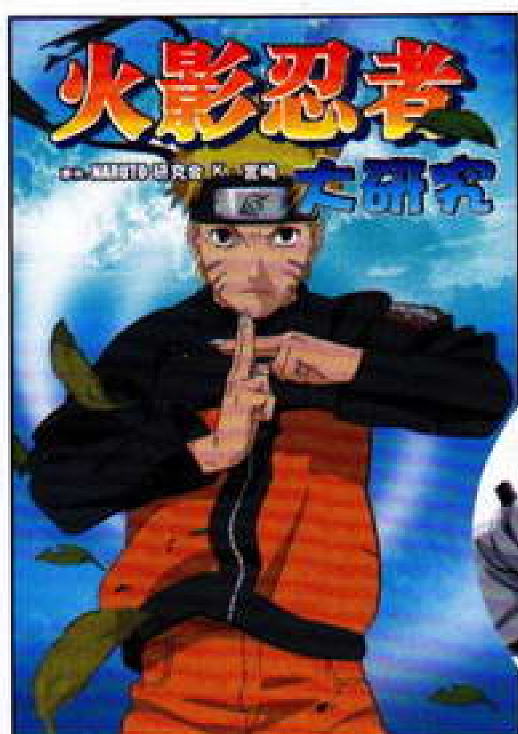
想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



144页16开精装特辑＋精选CD

火影忍者大研究

《火影忍者》漫画连载突破400回之际，由日本最具权威的火影研究机构“NARUTO研究会”撰写的解析读本《火影忍者大研究》也即将登场！本书针对《火影忍者》中的众多隐藏谜团做出了缜密的分析和解释，是你充分了解火影世界观不可或缺的宝典！另附精选CD一张，收录了TV版《火影忍者》、《火影忍者 疾风传》以及4部剧场版在内的16首主题曲！





5月下旬全国上市

第15辑

游小说

《潜龙谍影》强势出击，在《潜龙谍影4》即将问世前，带你了解兄弟李蛇的情仇恩怨；《奥丁领域》步入尾声，终焉时刻正式来临；《寂静岭3》、《龙背上的骑兵》、《失落的奥德赛 永远的旅人》、《宿命传说 转瞬即逝》，四大好评官方小说及漫画继续刊登。此外，《刺客信条》同人小说也将带您领略游戏外的精彩。





5月31日全国上市

大16开128页 ＋ miniDVD

模魂志 No.21

本辑的GUNDAM FUSIOIN WORKS综述·前篇将带大家前往小比例高达成品的精彩世界；GUAPLA格纳库向你展示包括HGUC版ν高达再内的几款改造作品；幻空异端带你一睹龙虎王的风采；模型教室两弹连发，与您共享车模与杯中景的制作过程；超合金魂——勇者莱汀、魂SPEC——EVA二号机等众多重量级的模型玩具产品将在HOBBY街一一展示。





5月24日全国上市

第28辑

游戏·人

最新一辑《游戏·人》为您带来大量精彩内容：三大特稿聚焦GTA新纪元；游戏人物介绍《怪物猎人P2G》导演一濑泰范、《战神》制作人David Jaffe；另有记忆中的那些刀光剑影、《超时空要塞》25周年纪念、问世间宅为何物等十余篇专题企划。音乐CD收录近期游戏音乐及《GTAⅣ》原声精选，《奥丁领域》精美画册一并奉上，切勿错过！





已上市 各地报刊亭销售中

公元2008年5月12日14时28分 四川地区发生里氏8.0级地震

举国之殇 全民同泣



不要忘！永远记住这一时刻！
站起来！13亿人支持着你们！

沉痛哀悼四川汶川大地震遇难同胞

愿逝者安息 望生者坚强

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖



新版 PSP-2000主机 1名



NDSL主机 1名

一等奖



EZ5 烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名



SC DS 烧录卡 2名

二等奖



天籁"二重奏"耳机 BH-MUL03004 2名



SC-SD 震动版烧录卡 2名



SC-miniSD 烧录卡 1名



北通新版PSP微型线控耳机 BTP-6235 2名

三等奖



北通新版PSP保护胶套 BTP-6224 1名



北通新版PSP保护膜 BTP-6221 1名



北通新版PSP电池组 BTP-6266 1名



NDSL时尚皮包 BH-DSL09207 1名



NDSL记忆棉包 BH-DSL09212 1名



新版PSP保护双雄 BH-PSP02610 1名

参与方式：只要在2008年6月13日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中173页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第89辑上公布，敬请关注。

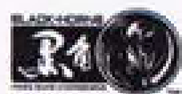
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



北通 BETOP

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

P88

攻略透解

光辉圣约2 意志

让我们立下魔戒契约，
一起迎接光辉的未来。



P78 专题企划

儿童是世界的花朵

——掌机界“六一”献礼

带你结识游戏中的少男少女
和你共享他们的精彩故事

P66

研究中心

怪物猎人 携带版 2nd G

角龙上台新打法——由被动变主动
熔岩龙卡位打法——缺钱？找烤鱼啊
迅龙道具猥琐打法——让付出与回报成正比
脑残JUMP炎帝制造法——它的地盘我做主
……
听说过这些打法么？没听过的话可要看清楚了

让你眼界大开的另类打法

掌机王SP 目录



VOL.88

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 EVENT

索尼发表年终业绩报告，PSP方面实现全面增收

2008年5月14日，索尼公司正式对外发表了索尼集团2007年度(2007年4月1日至2008年3月31日)的业绩总结报告。

报告显示，索尼集团2007年度总的销售额为8兆8714亿日元，其中纯利润为3694亿日元，这全都刷新了过去的最高纪录。同时集团营业利润达到了3745亿日元，在创造了五倍于前年度的骄人成绩的同时也刷新了历史第二高的记录。其中，游戏部分虽然PS2方面减少了收益，但PS3的销量大幅增加，再加之新型PSP主机的发售，使得硬件销售部分全体获得增收；而软件方面则由于PSP以及PS3平台的软件增收而实现了全体的增收。

营业损失方面，由于PS3主机成本控制方面的改善以及游戏软件方面的增收，再加上PSP方面无论是硬件还是软件都全面热卖，导致本年度的营业损失最终锁定在了1245亿日元，相比前一财年减少了1078亿日元。

硬件的具体销量为：PS2为1373万台(比前一财年减少98万台)、PSP为1389万台(同比增加436万台)、PS3为924万台(同比增加563万台)。软件的具体销量为：PS2为15400万套(同比减少3950万套)、PSP为5550万套本(同比增加80万套)、PS3为5790万套(同比增加4460万套)。



事件 EVENT

NBGI发布2008年发展计划，透露NDS平台“《传说》系列”新作

NBGI于2008年5月9日发布了“2008年3月最后结算说明报告”，报告中主要涉及了NBGI集团2007年的业绩以及2008年的经营策略及计划等内容。其中在2008年度的新作计划中我们再次看到了“《传说》系列”新作的消息。

从计划中可以看出，与已经公布的PS2平台新作《超级机器人大战Z》以及X360的《薄暮传说》等一起出现在列表中的还有几款未确定名称的作品，而其中就有一款“《传说》系列”的新作，平台则为NDS，虽然尚未公布任何具体的细节消息，但如此出现在官方正式的2008年度计划中，可以说这款掌机平台的“《传说》系列”新作已经板上钉钉了。如此一来，这已经成为了NBGI继《风雨传说》以及《无瑕传说》后于NDS平台推出的第三部“《传说》系列”作品了。

NBGI 2008年度部分作品预期销量

名称	机种	地区	时期	预期销量
灵魂能力Ⅳ	PS3、X360	全世界	上～下期	200万套
爆炸头武士	PS3、X360	欧美	下期	80万套
《龙珠》关联作品	NDS	日欧	下期	50万套
超级机器人大战Z	PS2	日	上～下期	50万套
薄暮传说	X360	日美亚	下期	50万套
龙珠Z 爆裂极限	PS3、X360	日欧	上期	50万套
太鼓之达人	Wii	日	下期	40万套
《传说》系列	NDS	日亚	下期	40万套
《火影忍者》关联作品	PS3	全世界	下期	40万套
《高达》关联作品	PSP	日	下期	40万套

事件 EVENT

每分钟一台，“四川熊猫限定版PSP”瞬间售罄

2008年5月15日，为协助四川大地震的灾民重建家园，PSP生产商Sony Computer Entertainment Hong Kong（SCEH）于当日下午1时开始，在香港海港城Sony Style Shop举行了一场“四川熊猫限定版PSP”义卖活动，所得的款项全数捐予“香港世界宣明会”用以帮助四川大地震的灾民。四川乃中国国宝熊猫的家乡，所以SCEH特别委任其十周年吉祥物“熊猫比波猴”作“四川熊猫赈灾大使”。

据香港方面反馈的消息，义卖开始时正值午饭时间，但许多玩家依旧相继赶来，纷纷排队支持义卖，88部“四川熊猫限定版PSP”于一个多小时后便告售罄，平均每分钟售出一部。据悉，许多没有买到主机的玩家更是直接捐款来贡献自己的一份力量以支援灾区。SCEH副总经理项明生先生表示：“大家都想为地震出一点点绵力，所以昨晚同事们都加班来为本次义卖进行了充足的准备。而我本人更是原本计划继续呼吁朋友们明后天来支持，结果想不到一个多小时就售罄了。”

据悉，本次义卖活动共筹集了资金二十余万元，不日将由“香港世界宣明会”捐赠予四川地震灾区。

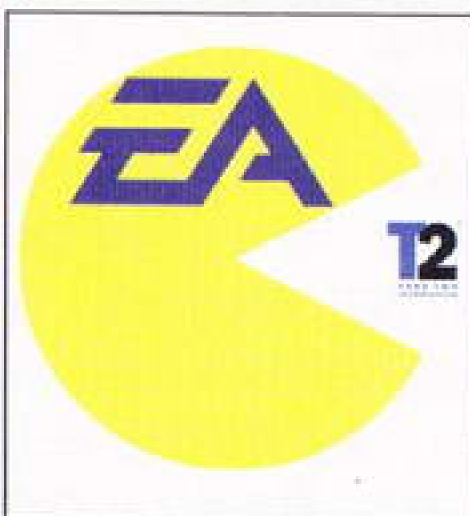






事件 EVENT

借钱也要买！EA贷款10亿美元准备收购Take-Two



EA收购Take-Two的事件自从浮出水面后就一直是游戏业界最受关注的话题之一。EA方面步步紧逼，不停开出诱人价码，而Take-Two方面则意志坚定，无论多么丰盛的大餐摆在面前也绝不妥协。从事件传出至今，这场拉锯战已经持续了将近三个月之久。日前，这场收购风波又有了新的消息传出。

根据美国证券交易委员会近日发布的消息，EA刚刚向包括摩根士丹利（Morgan Stanley）在内的多家金融机构和投资银行贷款10亿美元，用以进行收购Take-Two公司的融资准备。随后，EA专门负责对外联系的高级副总裁Jeff Brown出面向外界确认了这一消息，此外他还表示，“眼下尚无新消息可以对外公开，此次融资只是针对之前声明所采取的进一步行动。”

Brown确认目前EA手中所掌握的现金或等值的短期投资已经达到了23亿美元，这笔资金已经足够保证EA接下来的收购计划正常运转。既然接下来会有一系列并购计划，那么为什么只筹措了20多亿美元呢？对此Brown向投资者和分析人士们解释说：“这笔资金的根本意义在于最大限度地保证我们的灵活性，这样才不至于会错过任何商机。”

而Take-Two方面依旧如平常的反应一样，并未就此事做出反应。



事件 EVENT

领先娱乐产业，平井一夫豪言：索尼的对手不是微软或任天堂

自索尼进入电视游戏领域以来，过去的14年间，他们一直在不间断地推出家用游戏主机，至今“PlayStation系列”家用主机品牌已历经三代，而同时PS大家族中也多了PSP这样人气很高的新成员。在玩家们看来，毫无疑问同样生产电视游戏主机的微软和任天堂自然就是索尼在这一领域的对手……不过在SCE社长平井一夫看来，这并不完全正确。

日前，平井社长在出席索尼在英国伦敦举办的游戏发布活动时对英国MCV记者表示，索尼的对手不是任天堂或微软，因为索尼要烹饪的这道大餐不仅仅是全球家用机市场的NO.1，也不是全球游戏产业的领头羊，而是整个娱乐产业。

“我认为PS3、PS2和PSP都属于娱乐平台的范畴，因此我认为索尼的对手不是微软或任天堂，而是试图吸引消费者注意力的一切形式的娱乐内容。”平井社长对记者说道，“从这个角度来说，我们就必须确保能够不断提供最有吸引力的娱乐产品，不仅仅是电视游戏娱乐，而是所有形式的娱乐内容。我不好评价其他人的发展策略，但我相信我们已经很好地平衡了PS3、PS2和PSP的投资结构，而且就算现在你还不能小看PS2的实力。”



事件 EVENT

Platinum与SEGA联手，NDS等平台新作公布

原Capcom旗下游戏工作室Clover Studios解散后，著名游戏制作人三上真司（代表作“《生化危机》系列”）、稻叶敦志（代表作《逆转裁判》、《大神》）和神谷英树（代表作“《鬼泣》系列”、《大神》）等原Capcom制作精英新创建了独立工作室SEEDS，并在此后不久与日本ODD公司合并，同时更名为Platinum Games。Platinum意为白金，SEEDS希望合并重组后的新公司能够不断推陈出新，开发出更多叫好又叫座的白金级游戏作品。



经过约两年多的沉寂后，Platinum Games日前终于对外发表了他们开发的全新作品。美国当地时间2008年5月14日，Platinum Games与SEGA联合了召开新闻发布会，会上宣布两公司从此将建立合作伙伴关系，今后Platinum Games开发的游戏作品将由SEGA公司负责发行。此外，发布会上还同时发表了四款由Platinum Games开发的全新游戏作品。这四款游戏作品分别为Wii新作《疯狂世界》(MADWORLD)、PS3/X360新作《猎天使魔女》(BAYONETTA)、NDS新作《无限航路》，以及一款由三上真司开发的未公开新作。

其中掌机平台的《无限航路》是由稻叶敦志打造的一款以广袤宇宙为舞台的RPG新作，玩家将操纵宇宙战舰在星系间作战。游戏中将有超过150种的宇宙战舰登场，登场角色总数也多达200人以上。对这款作品感兴趣的玩家请关注我们下辑的追踪报道。

软件 SOFTWARE

《雷顿教授与最后的时间旅行》发售时期确定，全新豪华声优阵容公开



在游戏界越来越风光的Level-5于5月7日宣布，超人气解谜游戏“《雷顿教授》系列”的完结篇《雷顿教授与最后的时间旅行》的初步发售时间为今年秋季。而与此同时，他们也在日本游戏媒体以及游戏的官方网站上公布了一个男性艺人的剪影，透露这位艺人将会在这次的新作中担任主要配音演员。

5月12日，游戏的官方网站进行了更新，公布了这个剪影的真实身分——小栗旬。小栗旬是日本新生代人气男演员，代表作品有《电车男》、《花样男子》等人气日剧。在《雷顿教授与最后的时间旅行》中，小栗旬将为酷似少年卢克的关键角色“神秘青年”配音。目前，由小栗旬出演的“《雷顿教授》系列”的全新电视广告已经在日本各大电视台播放。

与小栗旬同时公布的还有另外两名将要在本作中担任配音演员的艺人，他们分别是人气偶像小仓优子以及原口晶匡（原口あきまさ）。据悉，小仓优子配音的角色将是前两作中登场的“猜谜婆婆”的孙女，而原口晶匡配音的角色则是一只名叫“13号”的兔子。关于本作的详细信息，请关注我们的后续报道。



新闻短讯

Codemasters收购世嘉的竞速游戏部门

Codemasters于近日正式向媒体宣布，他们将会收购世嘉在英格兰的竞速游戏部门。首席执行官Rod Cousens表示：“这将会为我们发展竞速游戏部门的计划进一步充实力量。”而此前世嘉已经因为盈利状况不佳将这家工作室关闭，如此一来此次交易也让两家各得其所，可以说是一次双赢的收购。

世嘉竞速工作室最近的一款游戏是《世嘉拉力 进化》。

一朝天子一朝臣，雅达利无奈沦为Infogrames子公司

曾经在游戏业界风云一时的雅达利即将成为其他公司的子公司？不论你是否相信，这件事情确实在不久后将要发生。

目前，据外国游戏媒体《Game Daily》报道，雅达利公司的大股东Infogrames公司正在收购所有的雅达利外部股票。目前infogrames已经拥有了雅达利51.4%的股票，如果以1.68美元每股收购完所有剩余的股票之后，infogrames将会正式成为雅达利的母公司。另一方面，完成收购之后，infogrames准备向雅达利借出2000万美元。整个收购的过程预计在2008年的第三季度完成。并且infogrames和雅达利的管理层将会重新整合，继续专注于“促进北美游戏市场的发展。”

infogrames方面表示：“完全拥有雅达利的品牌对于集团将会是重要的一步，让我们可以简化运营结构，工作更有效率。为集团提供更好的机会扩展在美国的销售能力，也增强了全球范围里的竞争力。”

《Fate/老虎斗技场 加强版》发售日确定，限定版公开

Capcom日前宣布，PSP平台乱斗游戏《Fate/老虎斗技场 加强版》将于2008年8月28日发售，售价为5240日元。此外，Capcom还预定于正式版游戏上市同时推出本作的限定版“MEGAMORI BOX”，售价则为9800日元。本作的限定版“MEGAMORI BOX”将随游戏附赠Fate塔罗牌、塔罗牌收藏夹、广播剧CD、特别版DVD以及设定资料集。其中的Fate塔罗牌邀请了23名知名画师参与绘制，而且其中还包含一张隐藏卡片，非常具有收藏价值。

掌机销量榜

Portable Game Sales Ranking

本次日本销量榜统计的是双周销量。《MHP2G》的实际累计销量已经逼近200万，并且销售势头目前仍非常好，保持在每周10万左右。销量榜的"老朋友"《马里奥赛车DS》累计销量已经超过300万，累计销量的数字同样仍在不断刷新中。求新求变的《高达纹章》从销量上来看并不成功，首周2万多的销量对挂上"高达"之名的游戏来说是比较低的，尽管出货量并不多，但消化率仍然不容乐观。

软件销量（日本）

2008年4月21日～2008年5月4日

1 – 怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンタポータブル 2nd G
■Capcom ■ACT ■2008年3月27日发售 ■4800日元
周间销量 23万9585套
累计销量 197万639套
PSP

2 NEW 太鼓之达人DS 7岛大冒险
めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险
■NBGI ■MUG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
周间销量 10万979套
累计销量 10万979套
NDS

3 NEW 我们是化石挖掘者
ぼくらはカセキホリダー
■Nintendo ■RPG ■2008年4月17日发售 ■4800日元
周间销量 5万1333套
累计销量 9万999套
NDS

4 NEW 召唤之夜
サモンナイト
■NBGI ■S・RPG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
NDS

本作是PS版《召唤之夜》的移植版，游戏在保留了原作内容的基础上，结合了NDS的功能，新增了许多新的要素。其中最值得留意的是召唤兽交流系统，在这个部分里，玩家要根据召唤兽的实际情况，用NDS的触控笔和麦克风作出触摸、吹气起等动作，如果能博得召唤兽的好感，就能发挥出比一般情况下更高的实力。

周间销量 5万486套
累计销量 5万486套

5 ↓ 口袋妖怪突击队 融合
ポケモンレンジャー バトナージ
■Pokemon ■A・RPG ■2008年3月20日发售 ■4800日元
周间销量 4万8219套
累计销量 49万3913套
NDS

6 ↓ 美文字锻炼DS
DS美文字トレーニング
■Nintendo ■ETC ■2008年3月13日发售 ■3800日元
周间销量 4万7119套
累计销量 21万156套
NDS

7 ↓ 马里奥赛车DS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 4万2736套
累计销量 300万7153套
NDS

8 NEW 火影忍者 疾风传 忍列传II
NARUTO ナルト 疾风传 忍列传II
■Takara Tomy ■FTG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
周间销量 2万5077套
累计销量 2万5077套
NDS

9 NEW 高达纹章
エンブレム オブ ガンダム
■NBGI ■SLG ■2008年5月1日发售 ■5040日元
NDS

作为一款以UC系高达历史为卖点的SLG，《高达纹章》收录了到《Z高达》为止的大段历史，其中包括了大量的著名事件、战役等，玩家可以选择从不同的角度来再现这些事件。一些知名人物也都在游戏中登场、谢幕，非常忠于原作，能让"《高达》系列"的粉丝感动不已。

周间销量 2万2568套
累计销量 2万2568套

10 NEW 家庭教师 REBORN！DS 炎之命运
家庭教师ヒットマン REBORN！DS フェイトオブヒート 炎の运命
■Takara Tomy ■RPG ■2008年5月1日发售 ■5040日元
周间销量 1万7411套
累计销量 1万7411套
NDS

硬件销量（日本）

2008年4月21日～2008年5月4日

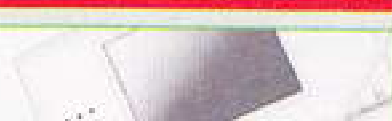
机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	18万6694台	150万7358台	904万2671台
NDSL	8万5912台	128万560台	1593万6826台（2238万6032台）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）



PSP部分

排名	游戏	厂商/英文名	销量	类型/发售日
1	达斯特	SCEA / Daxter	周间销量 1万7703套 / 累计销量 166万8853套	ACT / 2006年3月14日
2	危机之源 最终幻想VII	Square Enix / Crisis Core:Final Fantasy VII	周间销量 1万6329套 / 累计销量 44万5447套	A·RPG / 2008年3月24日
3	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War:Chains of Olympus	周间销量 1万5919套 / 累计销量 48万2463套	ACT / 2006年3月14日
4	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Vice City Stories	周间销量 1万3629套 / 累计销量 99万5815套	ACT / 2006年10月31日
5	钢铁侠	SEGA / Iron Man	周间销量 1万2685套 / 累计销量 2万3125套	ACT / 2008年5月2日
6	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Liberty City Stories	周间销量 1万2541套 / 累计销量 213万4166套	ACT / 2005年10月24日
7	SNK街机经典 Vol.1	SNK Playmore / SNK Arcade Classics Vol.1	周间销量 6800套 / 累计销量 1万1619套	ETC / 2008年5月2日
8	铁拳 暗之复苏	NBGA / Tekken:Dark Resurrection	周间销量 5503套 / 累计销量 53万8套	FTG / 2006年7月25日
9	极品飞车 最高通缉	EA Games / Need for Speed Most Wanted	周间销量 5120套 / 累计销量 116万4723套	RAC / 2005年11月15日
10	世嘉经典合集 收藏版	SEGA / Sega Genesis Collection	周间销量 5068套 / 累计销量 32万8774套	ETC / 2006年11月16日



NDS部分

排名	游戏	厂商/英文名	销量	类型/发售日
1	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	Nintendo / Pokemon Mysterious Dungeon 2:Time/Darkness Exploration Team	周间销量 11万2176套 / 累计销量 60万4355套	A·RPG / 2007年4月20日
2	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	周间销量 3万8605套 / 累计销量 211万599套	ETC / 2007年8月22日
3	马里奥赛车DS	Nintendo / Mario Kart DS	周间销量 3万7840套 / 累计销量 363万7862套	RAC / 2005年11月15日
4	马里奥聚会DS	Nintendo / Mario Party DS	周间销量 3万7501套 / 累计销量 120万7602套	TAB / 2007年11月19日
5	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	周间销量 3万4941套 / 累计销量 498万7525套	RPG / 2007年4月22日
6	美妙世界	Square Enix / The World Ends With You	周间销量 3万1987套 / 累计销量 14万3302套	A·RPG / 2008年4月21日
7	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	周间销量 3万1177套 / 累计销量 53万7258套	SPG / 2008年1月22日
8	幻想宝贝	Ubisoft / Imagine:Babies	周间销量 2万9995套 / 累计销量 56万966套	SLG / 2007年10月23日
9	幻想时装设计师	Nintendo / Imagine: Fashion Designer	周间销量 2万8140套 / 累计销量 37万9872套	SLG / 2007年10月23日
10	成人脑力锻炼	Nintendo / Dr Kawashima's Brain Training	周间销量 2万7750套 / 累计销量 283万1631套	ETC / 2006年4月17日

2008年4月美国硬件销量

Wii	71万4000
NDS	41万5000
PSP	19万3000
X360	18万8000
PS3	18万7000
PS2	12万400

我们榜单上登出的通常都是掌机的软硬件销量，不过这次我们利用这个小板块"换换口味"，去看看全机种的硬件销售情况。表中列出的是美国权威统计机构NPD近日公布的4月份美国游戏市场的硬件销量。家用机方面，Wii以超过70万的月销量将PS3和Xbox 360远远地甩在了后面，《马里奥赛车Wii》、《任天堂全明星大乱斗X》等大作都是造就其高销量的功臣。出人意料的是，《横行霸道IV》这款超大作的发售并没有如想象中的那样带动PS3和Xbox 360的销量，这两台次世代主机的月销量均没有突破20万台，相比3月甚至还有所下降，令销量分析家们大跌眼镜。NDS的月销量虽然比3月下降了近30万台，但仍然以明显优势领先于PSP。



◀尽管PSP如今在日本如日中天，但在美国却依然无法撼动NDS的主导地位，在欧洲两者的差距更是在进一步扩大。



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

口耳相传效应

几年前老家发了一场大水，我家的祖屋本来就只剩个空壳，被这么一冲连壳都没了。小时候就住我们家附近的一个长辈在这场大水中遭遇不幸，我知道这事后感慨了一番，却竟然丝毫没有产生捐款的念头。政府为我们的老家被毁补贴了几千元，我父亲把这笔钱完完整整地存进银行。现在想起来真有点惭愧，如果当时多一些媒体报道，多一点捐款渠道，我们家至少可以把那几千元捐给更有需要的人。

几天来看了很多地震的报道，看到很多感人的故事，看到那些小小的生命被永远地压在石头底下，我的鼻子一阵阵酸楚。感谢传媒的发达，让身在千里之外的我们能够深刻感受灾区的悲痛，让我们踊跃地伸出援手。到处都在募捐，我的单位在募捐，我家的小区也在募捐，我内人在积极响应的同时连娱乐节目都不看了，还要求我这几天都不要有娱乐活动。媒体的力量是强大的，只不过在资讯过度发达的互联网时代也难免产生一些副作用。社会各界踊跃捐款原本是好事，但捐款的数额竟然也成为攀比炒作的话题，钱少了都不敢拿出手，做了善事还要被网民们痛骂小气。这种风气与善心的传播速度一样神速，昨天我一同事说他儿子管他要500块，因为他上的小学搞募捐，他捐了50块竟遭同学耻笑。这个今年刚9岁的小家伙对他父亲说："真是太没面子了！"

这位同事的儿子是我知道的最小的《怪物猎人》玩家，听说他们学校有不少人在玩，他在被"口耳相传"之下回家软磨硬泡了好几天，终于获得了一台PSP。"口耳相传"是最原始也是最有效的宣传途径，在资讯发达的社会里更容易实现病毒式传播效应。《MHP2G》在日本迅速突破了200万套销量，目前仍稳定保持于销量榜三强之列，中小学生们仍在口耳相传之中，《MHP2G》确实越来越有当年《口袋妖怪》的风采。Capcom也很懂得为口耳相传推波助澜的手段，日本各地巡回举办的"怪物猎人FESTA"成为其主要宣传手段，月初在东京举办的大会竟有近万人参加，规模不亚于一场足球赛。让玩家自己见面交流，形成玩家社群之间的话题，这是口耳相传最有效的方式。

十几年前，《口袋妖怪》让GB焕发了第二春，PSP的第二春以PSP-2000和《CCFF Ⅶ》为起点，到《MHP2G》时被推向巅峰。现在PSP已稳居日本硬件销量榜首，曾有数周超过所有其他主机销量总和，如此牛气冲天的局面大概就是由《MHP2G》带动的口耳相传的效果。系列导演一濑泰范说在日本的电车上、饭馆里常常会看到三五成群的人们口沫横飞地讨论《怪物猎人》，加以时日《怪物猎人》搞不好会成为日本的又一个国民级游戏。

在刚刚出炉的索尼财报中，为PSP制定了本财年1500万台的销量目标，PSP被视为SCE 2008财年扭亏为盈的希望，2009年末商战期间预计可突破5000万销量大关。虽然PSP的软件整体销量依然没有太大起色，但PSP硬件本身已小有盈利，就算在一千多万台的销量中有不少是经由各种途径流入了中国，索尼至少赚了点硬件利润，况且让PSP在中国也口耳相传一番，不用任何宣传就让PlayStation这个牌子在中国深入人心，这对索尼未来的中国战略也是大有裨益的。平井一夫前段时间秘密走访中国游戏市场，距离正式计划的出台想必不会太远。



Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

奶粉钱

最近在网络上流传着一个看似很荒诞滑稽的论调，有人宣称Square Enix等第三方厂商拼命往NDS主机上发表游戏是为了给在PS3或X360等高位平台推出大作攒够“奶粉钱”。虽然个中隐意不堪一驳，但“奶粉钱”的说法却歪打正着，可以算是对携带游戏主机存在意义最合理的诠释。

撩开任天堂、索尼等厂商为了达到商业目的精心包装的诸如“21世纪的Walkman”这样的华丽外衣，携带游戏主机从Gameboy诞生至今的二十载岁月历程实际便是一部攒奶粉钱的“血泪史”。任天堂当年开发GB的初衷就是因为主力商品FC步入了暮年，而后续主机SFC又遥遥无期，必须推出一个全新的产品来填补暂时的利润真空。GB诞生之初，任天堂确实也曾经花了不少心血经营并获利甚丰，但一旦SFC发售并踏上正轨后，GB很快就被打入了冷宫，几乎彻底完蛋大吉。32位时代初期，任天堂再次陷入了青黄不接的窘境，穷极无聊下不得不又搬出GB挖掘剩余价值，居然意外挖掘到《口袋妖怪》这么一个旷世难得的大宝藏。GBA的发售显然也是为了NGC而铺路，该主机推出的前两年居然没有发售一款第一方原创游戏，任天堂的全部精力都放在了NGC平台。及至索尼PSP出世，久多良木健前社长曾经无比亲昵地将该主机形容为“掌上明珠”（小女儿），然而索尼和广大第三方却依然漫不经心，结果被一门心思靠着NDS攒奶粉钱的任天堂打得落花流水，赚了个盆满钵满。（注：其实人家久多良木大神已经说得够透彻的了，女儿又怎么可能享受到儿子那样的尊崇关爱呢？）

我越来越相信，横井军平大师发明Gameboy的最大贡献并不仅仅是提供了玩家全新的游戏方式，而是前瞻性地为视频游戏产业飞速稳健的发展创造了蓄力源泉，在现今运营成本不断提升和世代交替日益加速的情况下，软硬件厂商将越来越倚赖携带主机平台来赚取“奶粉钱”。从任天堂2007财年度的决算报表我们可以看到，该社全年在NDS业务上获得的纯利润超过19亿美元，仅这笔数目惊人的“奶粉钱”已经足够在视频游戏主机的竞争中再狠狠玩上一把了。至于PSP主机虽然稍为逊色，却也成为了索尼时下粉饰业绩的遮羞布，弥补了大量来自PS3业务的亏空。当然，携带游戏主机始终还是调剂口味的清粥小菜，终究无法成为饭堂大餐。君不见，即便NDS一再创造商业神话，任天堂终究还是要把主要精力投入到了推广视频主机Wii的核心业务上去。

我曾经请教一个在某著名日资游戏公司工作的朋友：“为什么Square Enix要在3D性能弱的NDS主机上推出3D的《FF》，却又在3D性能优秀的PSP上推出2D的《FF》？”

朋友答曰：“省工省钱！”或许解释得更透彻直白些就是偷工减料。

由于携带游戏主机不过是攒奶粉钱的工具，导致许多游戏开发商对之始终存在着某种错误的偏见，认为低成本和翻炒陈年冷饭才是榨取最大商业利益的手段，导致了携带游戏平台上劣作叠出。当然，群众的眼睛终究是雪亮的，除了部分字号响亮的所谓超级大作外，多数携带游戏的品质和销量还是成正比的。Konami的“《恶魔城》系列”是一个最佳的反面例子，该系列短短几年中在NDS平台推出了数作，品质可谓泥沙俱下，销量当然也就不断滑坡。如果有人把《恶魔城》的低迷归咎于NDS硬件性能不济，Konami在PSP也不过推出了一款昔日PC-E版的重制，玩家的兴趣因此也大打了折扣。

如今炙手可热的Capcom社“《MHP》系列”是典型的成功案例，“《MHP》系列”的成功在于开发厂商并不因为携带平台而敷衍塞责，抱着粗菜精做的认真态度去针对性开发，结果获得了满堂喝彩。而过去PSP平台上那些把旧作画面比例拉伸一下就拿出蒙人的游戏，受到市场的冷遇完全在情理之中。《MHP》成功的重要意义并非是为Capcom攒够了开发《生化危机5》的奶粉钱，而是对广大第三方厂商起到了积极的表率作用，只要投入足够的努力，不起眼的携带平台也同样换来丰硕的成果。

携带类游戏可以是低成本的，但绝不应该是劣质和冷饭游戏的代名词……



栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近推出的几款游戏只能算素质平平，这次我们所点评的游戏中没有一款能够达到“热血推荐”以上级别。《BLEACH 灵魂升温5》相比之前的作品来说加入了组对战，使战斗变得更加有趣；《光辉圣约2》相比前作进行了一定改良，但仍然只是徘徊在合格线上的作品，谈不上优秀。

BLEACH 灵魂升温5

BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

UMD■SCEJ■FTG■2008年5月15日■1～2人■无对应周边

PSP



根据动画《BLEACH》改编的一款格斗游戏，讲述黑崎一护等人和破面之间展开的战斗，游戏以卡通渲染的手法重现原作的角色与世界。



乌多

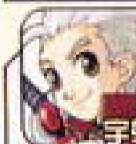
作为PSP平台“《BLEACH》系列”的最新一部游戏作品，本作新增要素还算可圈可点，剧情基本上和动画同步，角色方面除了加入动画版和剧场版里的新人物外，大多数的旧角色还追加了新的形态。同时作为卖点之一的双人战也非常吸引人，特定的人物组合还能使出华丽的合体技，使战斗的爽快度大增。



乌修

在所有根据动漫改编的格斗游戏中，本作可谓相当优秀。游戏的操作十分简单，特技或必杀只需几个键位组合便可使用，因此手法不好的玩家也不用担心。角色的招式丰富多彩，每个人的特点都被很好地表现了出来。本作新增的双人组队模式使得战斗变得更加有趣，对玩家的战术要求亦相当高。

推荐



宇轩

虽然游戏的画面和前几作相比并没有太大的进步，且作为一款格斗游戏来说，平衡性仍然有待调整。但只要剧情与动画版吃紧，凭借动画原作的名气，相信粉丝们仍然都会买账的。新加入的双人对战模式很有意思，比起一味地增加新角色，个人认为还是添加几个有趣的新模式比较能够引起玩家的兴趣。

冲啊！阿源 夕阳木工物语

いくぜっ！源さん 夕焼け大工物语

UMD■Irem■ACT■2008年5月15日■1～2人■无对应周边

PSP



90年代在街机上登场的横版动作游戏的最新作，玩家要扮演木工阿源继续与乱搭违章建筑的黑木组建筑公司展开斗争。



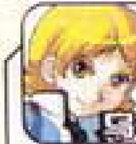
羽纹

主角一击死和无法在原地复活继续游戏的设定让人不太适应，毕竟时下这种“太硬派”的ACT已经不多见。值得庆幸的是关卡流程并不长，因此想和“《魔界村》系列”齐肩还有一定距离。丰富的职业系统以及大量的收集要素为作品添色不少，不过游戏在同屏显示人物过多时出现的拖慢现象让人颇为遗憾。



宇轩

非常惭愧地意识到，像FC时代那样没有血槽、一碰即死、没有接关、也没有存档点的动作游戏对于我来说就如噩梦一般的艰难。虽然本作人设很可爱，音乐很清新，系统和打法也非常值得研究，但难度也忒高了一点。所以一番心里挣扎之后，实在不得不对这款游戏说一句：“抱歉，在下心有余，而力不足啊”。



乌多

熟悉的故事，熟悉的大锤子，相必当年玩过FC版的玩家玩到本作时都会觉得非常亲切吧。新加入的职业系统很有意思，每种职业都有自己的特长和必杀技，非常夸张和搞笑。另外这次关卡的场景也相当丰富精美，而且改为全3D表示，不免会让人在紧张的攻关过程中分心，间接提高了游戏难度。（笑）

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别，26～24分为“热血推荐”级别，“黄金珍藏”级别以下的游戏，如点评中有“推荐”字样则代表编辑个人推荐。

回忆之日2

デイズ オブ メモリーズ2

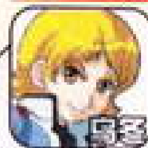
卡片(256Mb)■SNK Playmore■AVG■2008年4月24日■1人■无对应周边

NDS





本作是一款聚集了SNK众多高人气角色的AVG作品。玩家要扮演原创角色在一个月的时间中对意中人展开追求。



作为一款恋爱游戏，本作的剧本实在是让人不敢恭维，剧情过于老套，角色的设定也很扯，看得人直起鸡皮疙瘩。系统方面还算贴心，随时可以记录的设定也使得整个追求过程变得更加轻松。可是游戏的流程过短，感觉根本还没看到什么大事件就平平淡淡地结束了。总之，只推荐给对SNK角色有爱的玩家。



和前作一样是一款非常“传统”的AVG，传统到只要选择移动地点和选项就可以通关。虽然同时收录了3款作品看起来比较充实，不过由于3部作品除了登场角色外玩起来大同小异，因此给人的惊喜其实不多。能够攻略男性角色这个变更点不错，但由于本作无法判断与角色的亲密度，所以玩起来不是很方便。



和前作一样依旧是一款不温不火的FANS向作品，剧情和系统的完成度都比较低，虽说收录了3款作品，但除了登场角色外几乎没有区别，玩家只要选择前往地点即可，跟各个女性角色的互动性极为薄弱。个人最为不满的是各个选项毫无逻辑性，明明一直追求某固定女性，最后却迎来个BL结局。

光辉圣约2 意志

ルミナスアーク2 ウィル

卡片(1Gb)■MMV■S·RPG■2008年5月15日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络链接

NDS



本作为融入了大量恋爱AVG要素的原创战棋游戏的续作，以各种类型的魔女角色和诸多知名声优的配音为卖点。



如果把战斗部分抛开不谈的话，本作完全可以看成是一款恋爱AVG。各种类型的魔女，只要想得到，没有看不到。再加上强大的声优阵容，叫宅男们怎能不心动。可惜的是，虽然战斗系统增加了一大堆新要素，但依然显得过于简单。不过前作我玩了5分钟就睡着了，本作居然已经能够坚持半个多小时了。



本作在系统上进行了全面革新，与前作相比，游戏的战略性要高出许多，不会再让人觉得乏味。在画面这块也有了一定程度的加强，不但人物变得更加精美，战斗中魔法和必杀技的表现亦变得更加华丽。本作的流程比较长，前半段的战斗过于简单，感觉有些浪费时间，不过到了后期就会好转。



在细节方面得到了一定程度的改良后，玩起来比前作要更加舒服一些。不过游戏的系统还是有待进一步提高，缺少特色，难以给人留下深刻印象。不错的人设和豪华的声优阵容依然是本作的最大卖点，弥补了战略性不足带来的乏味。好感度不同带来的剧情差别以及众多支线任务让游戏的耐玩度有所保证。

渥太利亚迷宫

ダンジョン オブ ウインダリア

卡片(128Mb)■Compile Heart■RPG■2008年5月15日■1人■无对应周边

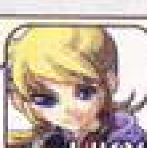
NDS



根据1986年的动画电影改编的迷宫RPG，迷宫都是随机生成的，根据玩家攻略的表现，打完一个迷宫后可以获得数量不同的勋章。



玩法和《不可思议的迷宫》比较接近，但是完成度方面两者显然不是一个档次的。游戏的场景比较千篇一律，迷宫数也比较少，玩起来有些乏味。游戏的难度非常低，上手倒是比较容易。原作的故事还是比较感人的，但这个优点在游戏中并没有发挥出来，大胆的删节以及蹩脚的表现手法很难让人提起兴趣。



本作虽然改编自同名动画，但相比原作复杂而感人的故事背景，游戏中穿插的剧情片断显得相当薄弱，甚至可以忽略不计。迷宫方面，只要拾取到一定的武器和防御装备，几乎就可以完全无视敌人的攻击。值得一提的是游戏在背景音乐方面的表现还算不错，如果战斗难度能够再提高一点就好了。



又是一款向《西林》致敬的作品，熟悉《西林》的老玩家确实能毫无困难地上手，负面效应则是全无新鲜感。游戏战斗难度很低，可却又照搬了《西林》中一些较CU向的系统设定，给人不伦不类的感觉。最叫人不满的是对原作剧情的大幅删节，通关时间又短得可怕，不禁叫人怀疑厂商的制作诚意。

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



PSP **战神 奥林匹斯之链**

God of War:Chains of Olympus

■UMD■SCEA■ACT■2008年3月4日■1人■无对应周边

游戏时间：12小时以上

文 软饼干

如果一个系列缺乏创新精神，那它带给玩家的冲击力也将日益衰退。

自打玩家发现PS2版《战神2》随盘附带的说明书上印着PSP版《战神》的广告时，就如同在游戏界内抛下了一颗“核弹”，还未爆炸就已经掀起了阵阵波澜。在这之后的漫长时期内，掌机新作期待榜上的前几名中便一直能看见《战神 奥林匹斯之链》(以下简称《奥》)的名字。在经过无数预告图片和视频的轰炸后，神作终于迎来了最终的考验，那《奥》到底有没有期待中的那么好呢？答案当然是肯定的，毋庸质疑的。

从游戏本身的素质来看，《奥》无疑是一个满分作品，尽管有许多玩家对于过短的流程颇有微词，但终究是瑕不掩瑜，从视觉冲击力、整体可玩性等方面来评判本作都可以说是无刺可挑的。况且《奥》作为一个原创作品，并不是单纯地取材自家用机版《战神》。用制作人的原话来说，那就是《奥》不只是一款独立的游戏，而是整个系列中与故事主线关系紧密的一个重要组成部分，被赋予了讲述整个系列开端的重大使命。

音画效果堪称无敌

《奥》的画面是给我印象最深刻的部分，其实就掌机上其他一些动作或者射击游戏而言，在这些游戏还没公布画面前就已经能够猜出大致情况，但《奥》却是属于例外。《奥》的画面比PSP平台上的大部分游戏都要优秀，流畅细腻的动态画面已经达到了巅峰水准。从技术角度来看，在同屏出现众多角色的情况下还能保证稳定的帧数就已经可以说明问题了，那些带有华丽效果的连续技、逼真的鲜血喷溅效果以及活动的背景更是华丽之极。从艺术角度来看，庞大的场景规模和风格多变的华丽装饰也绝对可以媲美任意一款游戏。虽然PSP画面中的奎托斯相比家用机版看起来比例有点不协调，形态小巧，但其一招一式依旧是那么的清晰逼真。如果你尝试过把PSP画面输出到电视上，会发现整体画面除分辨率较低外，还真有点PS2版《战神》的味道。《奥》的声音也是一如既往地继承了“《战神》系列”的主旋律，黑人声优Carson那沧桑沙哑的嗓子将奎托斯冷酷嗜血的个性演绎得十分到位。各关卡的背景音乐也完美地烘托出了战斗气氛，稍


▲游戏中为数不多的解谜部分。



▲影响游戏平衡性的宙斯铁拳，使得其他武器黯然失色。

让人感到不满的一点是，某些关卡的背景音乐是直接照搬自系列前作。

可玩性下降，创意不足

动作游戏的精髓自然就在打斗手感上，《奥》的操作手感很好，流畅度高，绝无半点拖泥带水之嫌。就算你没玩过此类游戏也能在短时间内上手，熟练后即使再复杂的组合攻击也能很潇洒地使出，这种酣畅淋漓的过程是让人沉醉其中的主要原因。《奥》的动作成分占了游戏的绝大部分，奎托斯在大部分时间内都在与死灵骑士、骷髅怪、美杜莎以及独眼巨人进行着战斗，动作成分固然是吸引玩家的重中之重，但解谜环节过于稀少着实有点说不过去，毕竟长时间一味撕杀还是会让人感到腻味，适时地来一些动脑筋的谜题绝对是放松的重要手段，此刻我想起在系列前作中有一个谜题是将士兵关在笼子里后以牺牲的方式来打通前进的道路，被关的士兵会不断踢打笼子请求饶恕，而你为了前进必须作出选择，类似这种充满着黑色幽默的谜题在《奥》中绝对找不到，显然开发小组没有好好权衡动作与谜题之间的比例，算是比较失败的。接着来看，玩家的平均通关时间应该在6小时左右，就算把简单难度、最高难度以及挑战任务全部完成，把所有隐藏要素都开启，也只需要10多个小时，以至于让有些玩家在这十几个小时奋战后，产生出强烈的乏味感。造成这种情况的原因就是游戏相比系列前作缺少变化，武器、关卡、魔法数量严重缩水，雷同的敌人、相同的招数，就算QTE后的动作再华丽，只要多看几遍也会兴趣大减。从《战神》诞生到《奥》的出现，游戏的本质结构似乎从来没有改变过，不管是游戏界面，还是游戏魔石，只是经过强化，注意只是强化。这种一成不变的做法，实在有违于游戏本身的进化，往后必将逐渐失去竞争力。

游戏开发环节喜忧参半

正如前面所说，《奥》几乎是一部全新的作品，这使得其中的经典内容也必须是从头进行设计和制作，比如PS2版中的素材就不能靠简单的移植来解决，从角色建模到素材贴图都要进行重制。另外由于PSP的CPU速度、耗电量、按键位置与家用机不同，造成《奥》的开发有着很大的难度，开发小组需要更多的时间来解决这些问题，幸好索尼官方及时宣布了PSP的CPU能以333MHz的速度全速运行，这使得《奥》的开发小组又有了将游戏提高的想法。能以333MHz的速度运行固然是件好事，但我感觉整个游戏的核心结构并没有经过大幅度优化，游戏中依旧存在有不少BUG，诸如场景转换时死机、贴图错误等情况屡有发生。到底是开发小组没发觉到这些看似不大的问题，还是视而不见，那就不得而知了。如果是因为开发平台的硬件结构限制或是更换过制作组而忽略已存在的问题，那实在不应该。对待神作，当然要以高标准严要求的眼光来衡量，已经花了大力气，就不能再花点时间把那些小问题给解决下么？这终究还是个态度问题。



▲与冥后珀耳塞福涅的决战是游戏中最惊心动魄的一场战斗。

写在最后

本次的评论，貌似批评的观点比较多，由于在同类游戏中没什么对手，所以多是拿《奥》与系列前作来进行比较，把掌机游戏与家用机游戏来做对比确实有那么一点不公平，就姑且算是一种督促吧，与“《虹吸战士》系列”、“《GTA》系列”、“《MGS》系列”一样，“《战神》系列”将成功带到了PSP平台上，尽管拥有着创意不足、谜题匮乏以及BOSS战过少等诸多缺点，但《奥》绝对不失为2008年动作游戏中的佼佼者。截止5月中旬，《奥》在北美的销量也已达到了50万套左右，在玩家们的热情支持和鼓励下，不知能否让官方产生继续推出续作的想法，如果有，希望届时能够迎来新的震撼，新的惊喜。



▲哑剧演员装可增加3倍的红魂取得量，实在是鸡肋的设定，等拿到了还有啥用呢……

文 软饼干 美编 小鱼仔

《恶魔城》新作现世

女性吸血鬼猎人带给玩家全新的游戏体验！

悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印

Konami官方最近正式公布了《恶魔城》新作的相关信息，这款《恶魔城》新作的日版名为《恶魔城 被剥夺的刻印》，美版名为《恶魔城 圣教密令》。该作是继《苍月的十字架》和《废墟肖像》之后，NDS上的第三款“《恶魔城》系列”作品。现在就来了解下本作的大致情况吧。

新作初印象

恶魔城 被剥夺的刻印			
恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印			
NDS			
Konami	ACT	预定2008年秋	日版
1~2人	容量未定	售价未定	无对应周边

游戏整体画面风格与NDS版的前两作类似，各场景内充满了华贵气息。关卡的整体结构则与《废墟肖像》类似，关卡中有许多区域等待玩家们的探索，地图完成度收集等保留性项目依旧是玩家趋之若鹜的部分。以上这些都可以算是“《恶魔城》系列”近几年来的作品中的固有风格了。再来看下本作的艺术设计，设计的重任应该还是“《恶魔城》系列”的御用画师小岛文美。与以往不同的是，她这次绘制的主人公并非是那种外貌偏向中性的男性吸血鬼猎人，而是一名真正意义上的女性角色，这也意味着“《恶魔城》系列”将要迎来第一位独立女主人公。



▲本作的游戏标题画面。


▼貌似是存档点的房间。

率先亮相的女性主人公，吸引玩家眼球

黑发少女莎诺娅（Shanoa）的形象颇有些东方韵味，神秘且具有贵族气息。她来自名为"圣教密令"的反德拉古拉的神秘组织，该组织的主要任务与贝尔蒙特家族一样，专门致力于对抗德拉古拉伯爵以及伯爵爪牙。本作故事背景被设定在1792（《月下夜想曲》的时代背景）到1999之间，不过官方目前还没有对此做出更具体的解释。另外，官方透露游戏中还会有一名隐藏角色可以使用，不过有关这个角色的详细情况还未公布，副主角的存在貌似也是"《恶魔城》系列"的一贯做法了。



■本作中的新BOSS，绝非善类



▼上屏显示的是地图。



全新刻印系统，创造新玩法

在本作中，莎诺娅要依靠一套名为"刻印"的系统来进行战斗，这与《苍月的十字架》中苍真所使用的"战魂"系统如出一辙。莎诺娅可以同时在手臂和背部各装备1枚刻印，每1枚刻印分别对应1种技能或招数，并通过NDS上的不同按键来发动。而当2枚刻印的技能同时发动时，还能够产生出新的技能或招数。



虽然敌人也能使用刻印技能，但莎诺娅可以通过打败这些敌人，接着获取敌人身上的刻印后将其转化为自己的力量，这样一来玩家们就可以根据自己的喜好来收集这些刻印，再通过收集来的刻印组合出自己喜爱的技能。另外玩家可能还对《苍月的十字架》中那如同鸡肋般的触摸封印记忆犹新，而在本作中，玩家大可不必担心战斗中会出现烦琐的触控笔操作，因为本作不会有触摸操作。和系列作品一样，本作也有魔力槽的设定，莎诺娅在使用刻印技能时就会消耗相应的魔力值，如果连续使用刻印或大威力招数的话，魔力槽的消耗量将会十分惊人，不过好在经过短暂休息后就会立刻恢复。所以在战斗过程中不能一味地猛打猛冲，有针对性地发动刻印技能才是比较明智的方法。

在官方提供的游戏实际演示过程中，制作人五十岚浩司展示了莎诺娅刻印技能的几种基本战法和组合规律：当同时装备两枚"骑兵之诗"时（全部在手臂上），交替按下X和Y可以操纵莎诺娅发动快速的物理攻击，同时按下X和Y的话则可以向前方发出威力更大的一击。与之相似，两枚"剑之徽章"交替配合可以发动快速的斩击，组合后能够召唤出巨大无比的宝剑将敌人迎头斩裂；"光"与"暗"的刻印单独使用时，分别对应各自属性的自动制导跟踪攻击，当组合在一起使用时则能够发生爆炸。除了用于发动物理和魔法攻击的战斗用刻印以外，莎诺娅也可以借助一些非战斗刻印的力量获得各种特殊的技能，比如影像中展示的"艾格尼斯"刻印可以让莎诺娅制造出一个磁性装置，并依靠该装置跳跃到更高的地方。



▲刻印技能相组合可以创造出华丽的招数。

ポケットモンスター Pokémon プラチナ

文 马修 美编 咕噜

口袋妖怪 白金			
ポケットモンスタープラチナ			
NDS Nintendo/Pokemon	RPG	预定2008年秋	日版
人数未定	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

按照惯例，每部《口袋妖怪》的正统作品在其发售的两年后，会推出该作的资料篇。第4代《口袋妖怪》也是如此，《钻石·珍珠》发售的两年后，资料篇《白金》亦将于今年秋天发售。

2008年秋，新的口袋之旅开始！



基拉帝纳

正如《钻石·珍珠》推出后不少玩家预测的那样，隐藏在遗迹中、能力上与《钻石·珍珠》两大主角神兽等同的鬼、龙系精灵基拉帝纳（原译冥王龙），就是资料篇的主角。果然，基拉帝纳作为主角登场，而且以即将在7月上映的2008年《口袋妖怪剧场版》中的原始形态登场！而本作的副标题，与基拉帝纳的名字相关，因为基拉帝纳名字中ギラティナ中的ティナ就是来自于西班牙语的platina，即“白金”。

何谓“原始形态”？

巨大的体型、黑色的翅膀、黄金面具般华丽的面饰，以及阴气十足的遗迹，《钻石·珍珠》中的基拉帝纳想必给玩家留下了深刻的印象。而在2008年《口袋妖怪剧场版》的预告片中，基拉帝纳的原始形态首次登场，之所以称此为原始形态，是因为该形态是基拉帝纳在自己的“反转世界”中的平常形态，只有偶尔出现在现实世界的墓场、遗迹中，才是《钻石·珍珠》中的异化形态。

基拉帝纳（原始形态）
类型：反抗不屈口袋妖怪
属性：鬼＋龙
身高：6.0米
体重：650.0千

原始形态的基拉帝纳没有了那对拉风的翅膀，腿也没了，看起来更像一条虫了……值得一提的是，原始形态的基拉帝纳比异化形态要高大出很多。剧场版预告片中，存在于反转世界的原始形态基拉帝纳可以自由地飞行，不知游戏中，原始形态基拉帝纳的特性会不会也相应地变为浮游。

冥王的阴影



这是公布的游戏画面，《钻石·珍珠》里分别存在于两个版本中的时间神兽迪亚路卡和空间神兽帕鲁基亚同时出现，地点就是殿元山最深处的神殿。画面下方则是银河团的老大。在时空神兽和银河团老大中间出现了巨大阴影，从那对非常有特点的翅膀来看，就是掌管冥界与生死轮回的基拉帝纳，而且是现实世界的异化形态。不知道是银河团的一系列恶行惹怒了冥王基拉帝纳，还是连基拉帝纳自己也被稀里糊涂地召唤出来——从上图来看，前者的可能性更大些。

主角VS基拉帝纳

主角与基拉帝纳开战，主角换上了长袖的秋装，而对面的基拉帝纳则已是原始形态。究竟是主角来到了反转世界，还是现实世界出现变异？目前都还难说，只能等官方继续公开消息了。另外，《白金》的战斗画面中的精灵信息栏也有了小小的改变。



《高智能方程式》是日本漫画大师矢立肇的经典之作，说起矢立肇，很多人第一时间就会想起“《机动战士高达》系列”，虽然两部动画的影响力不能相提并论，但不可否认，《高智能方程式》可算是90年代少有的优秀赛车动画。早前这个系列已经推出过几部游戏版，但在PSP上还是第一次，并且厂商还强调这次的游戏版将保留动画版的精髓，将重点放在机械感和速度感的表现上，让我们一起拭目以待吧。

新世纪GPX高智能方程式VS

新世纪GPXサイバーフォーミュラVS				
PSP	Sunrise Interactive	RAC	预定2007年7月10日	日版
	1～2人	6090日元	对应周边未定	

文 乌冬 美编 Yangyu

新世紀GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラVS

时速超过700公里的超高速赛车体验！

经典赛车动画游戏化

这次游戏化的是系列的第一作，动画讲述了主人公风间隼人如何从一个从未接触过高智能方程式的外行，通过不断磨练变成高智能方程式赛车史上最年轻冠军的故事。系统方面，本作集合了系列PS2版几部作品的技术和经验，用最简单的操作方法，就能让玩家体验原作中那种高速行车的爽快感。

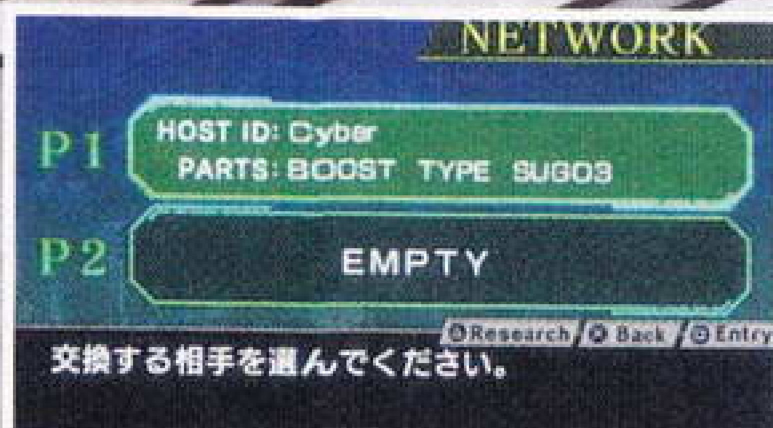


◀初代的主角身上充满了稚气。

对战&协力！充实的游戏模式

单人游戏时

本作为单人游戏的玩家准备了多种模式，每种模式都不尽相同，即使是挑战电脑也不会觉得单调。除了丰富的单人模式外，这次厂商还专门针对PSP的机能加入了多人游戏模式，借助掌机便携的优势，玩家可以随时进行通信对战或协力游戏。



生存模式	和对手进行多场比赛的模式，每场比赛的第一位可以晋级到下一轮，是一个只有强者才能生存的模式。
GPX	参加各种大奖赛的模式，在这里玩家可在各轮比赛后得到一定的分数，数场比赛后用总比分来决定最后的优胜者。
挑战模式	单挑电脑为玩家准备的强力对手。如果能取得胜利的话，说不定能获得什么好东西哦。
时间模式	挑战最速圈速的模式，每当记录被刷新一次，就可以获得一定的点数。
自由模式	随意设定比赛参数的模式，可以拿来熟悉赛道或者测试新的车辆。
0～4000	用车辆的直线赛道加速力来决一胜负的专用模式，非常考验起跑和换档的时机。
最高速模式	赛道上的两处设置有测速器，比赛看谁通过这两点时时速更高的模式，跑法上和一般的比赛有一定区别。

影响车手能力的六种参数



和一般的赛车游戏里车手仅是摆设不同，本作中车手的地位一点也不比车辆低，一个好的车手在比赛中往往能起到决定性的作用。但要注意的是，要使车手变强并不是单纯地提升某项能力，我们要根据车辆的具体情况，作出有针对性的培养，才能最大限度发挥出车辆的性能。

参数名	解说
速度适应	影响最快速度
耐G	影响喷射时的速度
换档	影响加速度
步调分配	影响轮胎的磨损
越野	影响跑越野赛道时的速度
操纵	影响转弯时的稳定性



车手育成

▶按照自己的意思来培养出最强的车手吧。

完整的角色阵容

和动画版的设定一样，初代作品里的11名车手会全数登场。不过要注意的是这些车手并不是从游戏一开始就能全部选择的，只有在比赛中积攒了一定的点数后，才能入手新的车辆，继而入手相应的车手，之后就能任意选择和切换了。



风间隼人
（CV：金丸淳一）
驾驶赛车 スーパーアスラーダ01



新条直辉
（CV：绿川光）
驾驶赛车 ファイアースペリオン G.T.R



布利特·加贺
（CV：关俊彦）
驾驶赛车 ステルスジャガー

多人游戏时



▲通信功能不止可以拿来对战，玩家还可以把自己的车辆零件和比赛资料与朋友进行交换。

对战模式	和朋友进行同场竞赛的模式，孰强孰弱在这里即有分晓，另外一个人游戏时也可以将对手设定为电脑来练习。
团队战模式	两台玩家控制车辆和两台电脑控制车辆比赛的模式，四台车辆的位置可以任意分配。
双人时间模式	双人协力的最速圈速赛，规则为一人跑完后另一人接着跑，所以交接的时机变得非常重要。
挑战模式	基本内容同单人游戏时的挑战模式，不过挑战的人数从一名玩家变成了两名玩家，只要任意一个人赢过电脑就算胜利。
0～4000	基本内容同单人游戏下的0～4000，可以和朋友一起玩，看谁的技术更纯熟。
最高速模式	基本内容同单人游戏下的最高速模式，纯粹用速度和朋友一较高下。

育成＆改造！挑战速度极限

本作支持对车手进行育成和对车辆进行改造，以此来完成更高难度的赛事。在前文介绍的各模式里得到的点数可以用来提升角色的能力或者购买相应的提升赛车性能的零件，另外，对于一些不适合或者不再用的零件，我们可以选择将它送给朋友，或者卖掉换回一定的点数。

影响赛车性能的五种参数

除了车手能力的提升，我们也可以对车辆作出调整或者使用零件来强化。零件的种类超过了100种，并且除了原作中出现过的零件外，我们还可以用游戏版中新增的零件对自己的车辆进行任意改装。

参数名	解说
引擎	影响最快速度和加速力
喷射器	影响喷射时的速度
系统	影响各种操控
平衡翼	影响车的平衡性
制动	影响车的制动能力

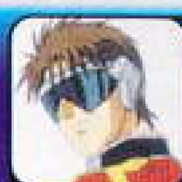


▶根据不同的路面情况换上不同的零件是取得胜利的一个重要因素。





▶改造时的每一步都需要认真思考。


耐特·舒马赫（CV：速水奖）
驾驶赛车 ナイトセイバー 005


杰奇·古德利安（CV：岛田敏）
驾驶赛车 スタンピードRS


大友让二（CV：富田晃介）
驾驶赛车 アルバトランダー6-02


皮塔尼亚·罗贝（CV：西村和道）
驾驶赛车 エルコンドルB-15


卡尔·里希特·冯·兰德尔（CV：松冈洋子）
驾驶赛车 イシュザーク 007


法兰兹·海尼尔（CV：置鲇龙太郎）
驾驶赛车 サイレントスクリーマーβ


艾迪利·布拉冯兹（CV：龙田直树）
驾驶赛车 ネオミッショネル VR-40


日吉 明（CV：岛田敏）
驾驶赛车 カウンターアローT.O.S

文 乌冬 美编 chisun



阿瓦隆代码			
アヴァロンコード			
NDS			
MMV	A·RPG	预定2008年秋	日版
1人	容量未定	售价未定	无对应周边

MMV近日公布了这款颇有特色的作品。游戏的自由度很高，玩家可以通过“预言书”将一切改写。如我们可以直接为无敌的怪物增加弱点、为生病的少女治病等。是不是觉得很有趣？接下来就让我们看看具体介绍吧。

改变世界的预言书







主人公最近一直在做相同的梦——红色的天空以及被烈火焚烧即将毁灭的世界。某次，梦中出现了一个声音：“毁灭之炎会创造出新的世界，收下这本书吧。将你认为是正确的、有价值的东西记在书中，并以此创造出一个完美的世界。”就这样，为了拯救面临毁灭的世界，获得了预言书的主人公在精灵的指引下踏上了旅途。





◀上屏幕为战斗画面，下面显示的是预言书。

能够自由挑选的两位主人公



尤米卢
声优 代永翼

本作的男主人公，做事极具责任心，遇到紧急情况也能够保持清醒的头脑。



▶收集敌人情报后，能将其「无敌」状态解除，多利用预言书可使战斗变得更加轻

缇娅
声优 能登麻美子

女主人公，为人直爽。似乎有点天然呆。

四位指引者

书中的四位精灵将会作为同伴留在主人公身边，代替预言书为主人公指引前进的方向。

"触碰"能力被封印的热血精灵，为人直爽。

炎之精灵
炼珀
声优 朴路美



冰之精灵
奈雅琪
声优 茅原实里

"传达"能力被封印的冰之精灵，头脑精明的她经常为主人公提供各种建议。

森之精灵
米爱丽
声优 榎本温子

"移动"能力被封印的森之精灵，性格过于温柔的她有点天然呆。

雷之精灵
乌鲁
声优 波多野和俊

"观察"能力被封印的雷之精灵，面对任何事物都能够冷静的判断、分析。



主人公的恋人！

声优 中原麻衣

在旅途中，男女主人公都会遇上命中注定的恋人。若选择了男主人公，将会遇到患上不治之症的少女法娜；选择女主人公会遇到能干的毒舌男雷克斯。

声优 中村悠一

用途广泛的预言书

当预言书获得了事物的情报后，我们就能对该事物进行修改。在预言书中，我们不但能看到敌人的详细资料，还能了解人们心中的小秘密。



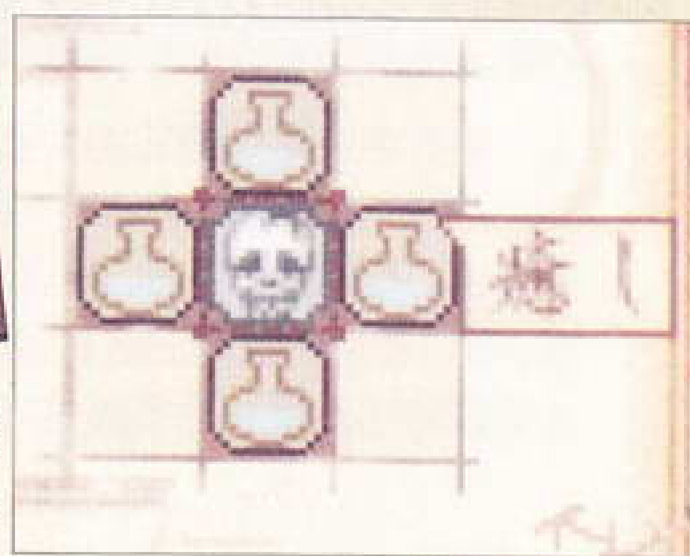
▶看到被病魔缠身的法娜，尤米卢决定帮助她。





▲▶将预言书放在物体上便可收集其情报。





▲▶获取了法娜的情报后，我们会发现其资料中显示着"病魔"这一状态，用"痊愈"围住"病魔"后法娜的病情将会好转。

文 宇轩 美编 咕噜

ザ·コンビニDS 大人の经営力トレーニング

以“便利店”为主题的经营模拟游戏已经多到数都数不过来了。不过由于其是最适合进行经营模拟锻炼的游戏题材，放在“脑白金”横行的NDS上，的确是非常合适的。下面我们就一起来看看本作的玩法吧。

便利店DS 成人经营力锻炼
ザ・コンビニDS 大人の経営力トレーニング

NDS	日本一Software	SLG	预定2008年秋	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

便利店

很多居住在小城市的玩家可能对便利店这个概念不是很了解。其实便利店就相当于正规化的“小卖部”，从食物到日常生活用品，什么都卖。一般便利店是以连锁或加盟形式发展的，且突出其24小时不间断营业的特色。目的就是为了让人们能够随时买到自己想要的商品。

基本的经营流程

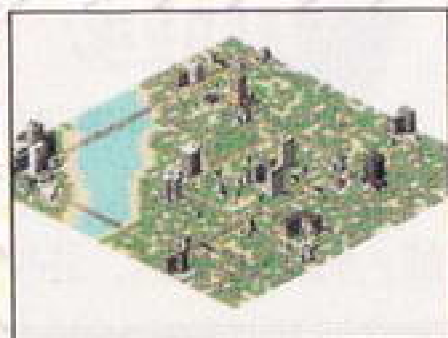
1 城市选择

在游戏的最初，你必须先选择一个落脚的城市，也就相当于选择一个关卡。游戏中总共有10个城市，满足了一定的条件之后就可以进入下一个城市。最初的城市还会经常出现提示信息，以供新手玩家进行参考。

全部10个类型的城市



▲几乎不用进行什么思考就可以轻松过关的最初城市。对于需要达成的目标也没有时间上的限制。



▼有河川或海港出现的城市，其经济实力往往更强一些。

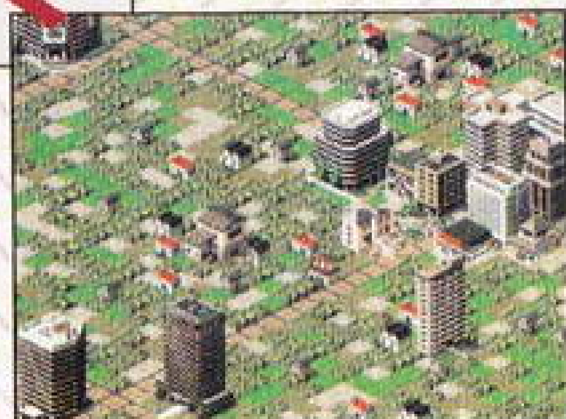
2 店面位置决定

首先要决定你最初的1号店面的位置。基本上来说，建筑越是密集的地段，其营业额也就越高。店铺越大的话，也可以容下越多的货物。不过初期一般商业区都比较贵，启动资金太吃紧的话对便利店发展也不利。



◀▼选择便利店的位置。越是大的店铺，其租金也就越贵。另外还要结合当地居民的喜好进行选择。

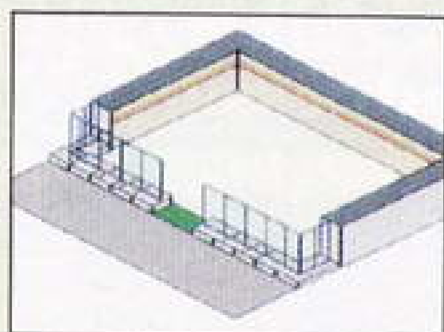
选择人口密集的地区！



3 店铺内装潢设定

店内装潢是一门很深的学问，幸好游戏进行了大幅简化，我们只需要将货架等物品放进去就可以了。但别小看这个放置过程，在什么位置摆放什么样的物品还是很有讲究的。比如冰柜和食品柜一般都是放置在店门前。而货架是横向摆放还是竖向摆放也会对空间利用率造成很大影响。







■在摆放物件前，你要先了解顾客的心里，否则人家怎么会买你的帐？

4 店员雇佣

一家店铺的店员以3人为佳。首先需要任命一名店长，店长的能力越高，其手下的成长率也会越高。



5 宣传手段

雇佣完店员之后就需要开始给店里进行宣传了。前期的宣传往往会影响到整个店面未来的发展。新闻广告、邮箱派发或者是TV电视三种方式各有其宣传的对象，需要根据当地情况来进行选择。


新闻广告


邮箱派发


TV电台

6 走上正轨后的经营方向

在平衡了进出货关系以及玩家的资金积累达到了一定程度之后就可以开始增设分店了。分店的开设与第一家店的流程基本一样，熟悉了的你操作起来一定会顺手很多。当然，你也可以选择将1号店铺进行改建，由小店铺向大店铺发展，增设货柜或货物等等。



店铺改筑！

DS版新要素加入

值得信赖的社长秘书

“社长室”是NDS版中新加入的一个要素。在社长室里，你可以和自己的秘书进行交谈，学习一些游戏的经验和基础知识。社长室内的装潢和秘书的打扮会随着玩家资金的增加而改变。是不是很有意思呢？









◀▼营业额增长后，社长室装潢的豪华程度也会提高。另外，仔细观察的话，社长秘书身上的首饰也在随之变化。

移植自手机平台并经过大幅度强化的《前线任务2089》即将在月底与玩家们见面，这里为大家带来游戏发售前的最终回报道，对本作感兴趣的玩家可以继续留意我们下一辑的攻略。

文 雷伊 美编 澄香

FRONT MISSION 2089 Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

前线任务2089 疯狂边境

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS	Square Enix	S・RPG	预定2008年5月29日	日版
	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.82 P36/Vol.83 P22/Vol.85 P38

艾莲·泰勒

我不过是名佣兵，不可能去执行没有被下达的任务。

与"风暴"等人隶属不同部队的佣兵。以前曾是"阵雨"的教官，是一位非常老练的士兵，为人开朗温和。目前正在国境警备基地中执行实地调查任务。尽管身经百战，但她依然对佣兵失踪事件的真相毫无线索。



炼金术士

是队长你想多了……



▶炼金术士似乎一直在打探关于「风暴」的事情，他到底是什么人？

风暴小队的候补队员，是一位志愿担任突击兵的受期待新人。不过他的某些方面看起来似乎有点可疑。

《前线任务在线》中的艾莲



艾莲其实在之前PS2和PC版的《前线任务在线》中就已经登场过。不过她在《前线任务在线》中的造型却和本作中有着很大的不同，不仅戴上了眼罩，而且说话时的表情也变得严肃了很多。是什么夺去了它的眼睛，并改变了她的性格呢？

新的编号者现身

「编号者」是神秘部队「吸血鬼」中的精英，在游戏中他们会不断向暴风小队发起进攻。这次又有一批新的编号者们要介绍给大家，希望有着高超实力的他们不要在游戏中太为难玩家。

暗黑骑士

让我也作为WAP驾驶员，试试你们的身手吧。



即使在编号者中能力也排得上号的厉害角色。仿佛是要试试风暴小队的实力一样，他向小队发起了挑战。撤退时机的把握也称得上完美。

战斗系统改良，战术大幅上升！

单发射击的霰弹枪变成了复数射击武器





▲可以给敌全体复数攻击，各个部位都攻击得到。

▶结合增加攻击回数的技能"Speed"可以给予敌人更大伤害。

步枪变为远距离武器





▲不用和敌人相邻就可以使用步枪，这样就不怕遭到敌人的反击了。

▲和同为远程武器的导弹不同，步枪的子弹是无限的，不用担心残弹问题。

就算失去双腕也能使用冲撞攻击



▲"冲撞攻击"（体当たり）是破罐子破摔的行为，自己也会受到伤害。



◀原本只能对自己使用的回复道具在本作中可以对同伴使用了，这样一来游戏的难度应该会有所下降吧。

回复道具可以对同伴使用

死灵法师

佣兵部队的各位，你们可以乖乖投降吗？

魔道士小队的一员，擅长使用高超的战术将对手逼入绝境，并让他们乖乖投降。

德鲁伊

貌似可以把这个部队当作礼物带回去。

和"死灵法师"一起向风暴小队发起进攻的编号者，同样也是魔道士小队的一员，能够神不知鬼不觉地接近自己的对手。

女巫

啊，没击中驾驶舱，下次不会失手了！

外表看上去像个孩子，战斗时也显得很孩子气。同样是魔道士小队的一员。

萨满

计划都被那帮家伙给打乱了。

魔道士小队的一员，和小队中的"德鲁伊"一起跟随"死灵法师"行动。

巫妖

蝙蝠之翼……风暴……子弹风暴……

吸血鬼实行部队的队长，是一个老谋深算的狡猾人物，和"风暴"之间貌似有过什么过节。

简单有趣的拼图战斗 打发时间的好帮手

拼图世界 大激斗！拼图大战英雄

ジグソーワールド～大激斗！ジグバトル・ヒーローズ～

NDS	日本一Software	PUZ	预定2008年6月26日	日版
	1～4人	容量未定	5040日元	无对应周边

ジグソーワールド 大激闘！ジグバトル・ヒーローズ

今年6月，由日本一Software推出的拼图游戏《拼图世界 大激斗！拼图大战英雄》即将在NDS上与大家见面了。本作的操作方法轻松简单，实际与我们现实生活中的拼图游戏并无太大区别，只是添加了一些战斗要素和可爱的人设，让游戏内容得以更加丰富。游戏还请来了目前活跃于轻小说插画界的今泉昭彦担任人物设定，绘制出可爱的人物角色。

文 雷伊 美编 chisun

游戏模式





游戏模式分为“剧情模式”、“自由模式”和“大百科模式”三种。“剧情模式”是讲述在电视特摄节目中总是被打倒的魔王，在积累了多年的怨恨之后，将8名人气动画的主角召唤到了拼图世界，誓要在这个拼图世界中将他们一一打倒的故事。游戏一开始可以选择的主人公有4人，分别是ムテキッド、アヤメ、ミカン、ジャスティガー。将剧情模式通关一遍后，可选择的主角人物也将增至8人，其中还包括《魔界战记》中的人气角色エトナ。

“自由模式”下玩家可以选择与好友联机通信对战。另外由于本作针对的玩家年龄层较低，游戏还特别制作了“大百科模式”。这个模式是对“剧情模式”中已经完成的拼图图画进行讲解说明，包括昆虫、恐龙等小朋友们喜闻乐见的题材。



系统介绍



游戏的操作非常简单，只需要将角色移动到拼图处，然后拾起拼图，将其放置到正确的位置即可，任何玩家都能够轻松上手。画面上屏的雷达画面会显示战斗俯视图，在这里可以清楚地看到对手所在的位置。右边栏则列出各参战角色的人物图及其各自完成的拼图数量，方便玩家及时了解当前局势。

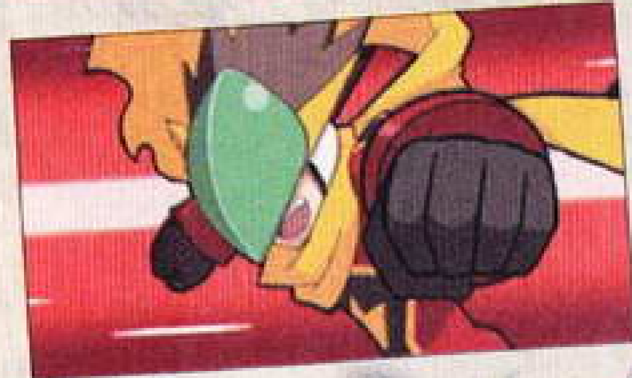
画面下屏可以进行直接的拼图操作。由于这里显示的只是战斗画面的一小部分，所以游戏时需要时常注意上屏中显示的战况全图。画面右下角显示能够使用必杀技的蓄力槽。战斗中拼图后的背景画面将成为游戏的提示关键，一边寻找放置拼图的正确位置，一边作画吧！



人物必杀技

连续正确拼出的拼图数量越多，画面下方的蓄力槽值增加越快，满槽时就可以让角色使用必杀技了。拿ムテキッド的必杀技来举例，使用“ムテキック”可以将对手已经拼好的拼图踢飞；而使用“ムテキダッシュ”可以让指针移动速度加快。但必杀技效果越大，也意味着所消耗的体力越多。另外使用必杀技时，还配合有特技画面的演出。





CHARACTERS



ムテキッド

正统派的变身英雄式主角。继承了父亲的热血之魂，虽然偶尔也不太可靠，但却是一个能将自己信奉的正义贯彻到底的男子汉。



アヤメ

平时是沉默寡言性格温顺的初中女学生，但实际上是个身负重任的暗杀者。在购物途中被卷进意外事件，阴差阳错地来到了拼图世界。为了找回四处飞散的物品而与敌人展开争夺战。



ミカン

外形可爱的神秘生物。总是发出奇怪的鸣叫声。全身被纸箱包裹着，只露出耳朵和尾巴，至于纸箱内的身体还是个谜。



三太

君临拼图世界的魔王之子。作为下一任魔王的候选人而备受期待，但他本人其实不喜欢自己这样的身分。现在在人间留学修行，崇拜游戏和动画中的主人公，兴趣是逛秋叶原。



エトナ

“《魔界战记》系列”中的人气角色エトナ也在本作中登场。是拥有强大魔力的魔神，据说其实力不在魔王之下。



ホニャ・ララ

自称天才的魔法少女和她的魔物グリグリ。为了从魔王那里夺回重要的魔法书，而与她的魔物伙伴参加到拼图大战中来。非常任性的自我中心主义者，毒舌而且态度不好，但其实喜欢可爱的东西。

文 羽纹 美编 chisun



雷电十一人			
イナズマ イレブン			
NDS Level-5	RPG	预定2008年8月22日	日版
1～2人	4800日元	对应周边未定	
相关报道 Vol.72 P34/Vol.73 P54/Vol.79 P34			

距离上次报道《雷电十一人》已经有很长一段时间了，之前试玩版给人留下的印象是游戏系统存在较大的弊病，希望厂商能在正式版中将这些问题都解决掉。下面让我们来看看本作的最新情报吧！

继帝国学院后的又一大强敌登场！

《雷电十一人》是一款以足球为题材的收集育成类RPG，游戏讲述的是因人员不齐而面临废部的雷门中学足球部竟意外地接到了来自全国首屈一指的帝国学院的比赛挑战……然而现在，除帝国学院外还有一支球队也向雷门中学递来了挑战状。



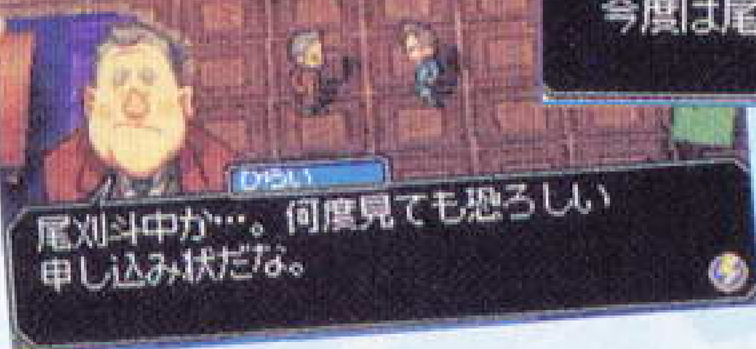
竟然有学校会来挑战雷门中学？

◀听说有队伍前来挑战的事情，许多球队的成员都跑到足球部，去询问他们的队长圆堂守具体是怎么回事。



▲不过大家也没想到，圆堂守本人对这件事情也浑然不知，因为挑战状不知道被谁贴在了1楼的公告栏上……

作为对手的"尾刈斗中学足球队"到底是一支怎样的队伍呢？



▶一位看上去像老师的角色在看到了"尾刈斗中学"的挑战状后产生了不安，对手学校似乎"来者不善"？

这些就是“尾刈斗中学”足球部的全部成员了！

以下就是即将与雷门中学进行比赛的“尾刈斗中学”的全成员介绍。和学校名字一样，这些队员也充满了神秘感且每人似乎都有独自的必杀技，到底这些球员底细如何？雷门中究竟能否在比赛中打败对方呢？



铊十三





尸藤美





月村宪一





不乱拳



◀▲雷门球员在收集对方球队情报时发现他们的主教练拥有双重人格，而且在不同人格下教练所做出的战术指示截然不同。

木乃伊魔美

还有其他令队员感到惊异的事情！

在收到挑战的信息之时，“尾刈斗中学”就没有给大家留下好的印象，而后豪炎寺修还透露了一件让人吃惊的消息“与这支队伍交战的人会受到诅咒！”这些莫名信息更为“尾刈斗中学”蒙上一层神秘的面纱。不过有一点能肯定的是，这是一支颇具实力的队伍。



◀对战对手将被诅咒？听上去真悬乎……



柳田秀茂



三途渡



武罗渡牙



幽谷博之



八墓崇



灵幻道久

新要素“球艺比试”公布！

接下来我们将对新公布的要素“球艺比试”（サッカーバトル）进行详细的介绍。进入“球艺比试”的方式有很多种，而且战斗的胜利条件也会根据当时的具体情况而发生变化。目前厂商公布了两种进入“球艺比试”的方法，下面就让我们去大致了解一番。

方式① 角色行走时随机触发

控制角色在校园等区域活动时有一定几率会进入“球艺比试”，这就好比RPG游戏中踩地雷式的遇敌方式一般。在“球艺比试”中取得胜利后，角色的各项能力值均能得到提升。





▶画面中央出现巨大的闪电图案就是“球艺比试”发生的具体提示。



◀不知道为什么会突然有人来挑战自己，不过从对方口中得知这似乎是学校理事长之女夏未的安排。到底夏未为何会下达这样的命令呢？



◀「球艺比试」在校内或校外都会发生，它并不会受场地的限制。

方式② 募集球队选手与对方进行对话时

只要告诉球队经理春奈想要招募进球队的队员特征，她就会告诉玩家符合这样条件的球员在哪。之后就可以去会见这名角色了，一般来说，想要他们加入队伍就必须先通过“球艺比试”将他们打败，只有这样对方才能心服口服。



▲球队经理春奈的募集系统在需要找人入队时会发挥很大的作用，确认情报后赶紧过去和对方见面吧！



▶学校学员对足球部拿着活动经费却无大作为的现状嗤之以鼻，那么就用自己的球技让他心服口服吧！

“球艺比试”的胜利条件判明

“球艺比试”的各种胜利条件都会在NDS的上屏画面直观地表示出来，其中内容包括有“限制时间内进一球”、“限制时间内夺取对方脚下的足球”、“阻止对方的射门”等种类繁多的条件，在每次进行“球艺比试”之前请仔细确认一番。



新作拼盘 NEW GAMES SHOW

国盗头脑战 信长的野望

国盗り头脑バトル 信长的野望

NDS		
	Koei	SLG
	预定2008年6月26日	日版

上杉谦信



武田信玄



本作是以"《信长的野望》系列"故事为舞台背景制作的一款桌面策略游戏，游戏中玩家要扮演战国时代的大名，指挥武将在地图上与敌军作战，进而争夺更多的领土。游戏操作简单直接，让玩家们能够轻松体验到战场指挥作战杀敌的乐趣。游戏关卡设计简短紧凑，每回合战斗只需花费5～30分钟时间，识破对手战术，华丽地各个击破，将我军旗帜插在占领地图上，爽快的成就感油然而生。

游戏可以全由触控笔操作，将地图上我军的武将棋子移动到敌军领地内，战斗就会开始。武将的兵种包括骑兵、步兵、炮兵三种，各兵种之间存在着属性关联，配合得当的话，就能给敌军以强有力的打击。同时武将们可以使用各种特殊技，如在战斗中先发制人的"一骑驱"和给敌军制造混乱的"混乱"、甚至扭转战局的"王牌"(切り札)等。

游戏分有故事模式和自由模式两种，前者由几个剧情篇章组成，游戏开始后首先进入的是"织田信长篇"，而随着游戏的深入，其他篇章如"武田信玄篇"和"上杉谦信篇"等也会陆续展开。每篇的各小节又设置了从0到5的6个难度，成功通关后，根据战斗结果能够得到不同的新武将，当达成一定战绩，还会有隐藏关卡出现。

本作同样支持Wi-Fi通信对战，通过联机玩家可以看到对方以往的战绩。另外通信状态下，游戏可以自动生成随机地图，为棋局带来更多新的挑战。 （文：胧月）

操作简单的头脑热战



▲剧情模式下，完成每个关卡后系统为给出战绩评价。



▲游戏开始前的军队编成画面，在这里可以选择上阵的武将。



▲使用特殊技时的画面。

小芝麻2 我家宝宝最棒

まめゴマ2 うちのコがイチバン！

NDS		
	Creative Core	ETC
	预定2008年夏	日版

まめゴマ2
うちのコガイチバン！

可爱的模拟养成游戏《小芝麻 温暖日记》即将在今年夏天推出续篇《小芝麻2 我家宝宝最棒》。本作以知名玩具品牌SAN-X旗下的人气角色海豹宝宝"小芝麻"为主角，玩家要亲自照顾它们的起居生活，给它们洗澡、喂食、陪它们玩耍，抚养不足手掌大的"小芝麻"们快乐长大。本作在保留了前作让小芝麻学习各种技能的培养系统的基础上，又增加了许多新要素。游戏中小芝麻的种类增加到32种，可换服装、配件数达也到了300种，玩家可以自由组合，把自己的海豹宝宝打扮得漂漂亮亮，然后为它们拍照。前作中就已经有小芝麻长大之后，可以"相亲结婚"进而生子的设定。而这次的游戏中，玩家还可以通过联机为小芝麻寻找相亲对象，当然结婚后生下的小宝宝性格如何，就看玩家怎么培养它啦。 （文：乌冬）

家有芝麻初长成



▲芝麻小宝宝出生之后，家里又多了一个新成员啦。



▲联机寻找合适的对象，相亲成功！



▲拍照时，小芝麻还可以摆出各种可爱pose。

铁道少女DS(暂名)

鉄道むすめDS(暂名)

NDS		
	Takara Tomy	AVG
	预定2008年秋	日版

鉄道むすめ®
～鉄道制服コレクション～

走近"铁姐"们的生活

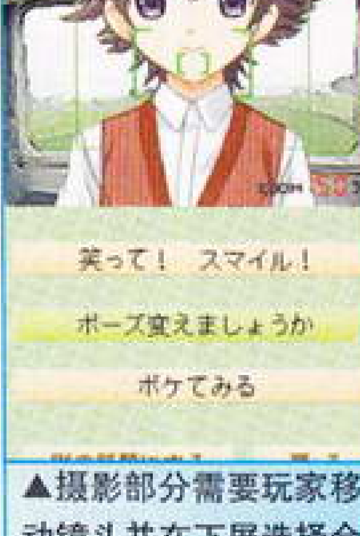
"铁道少女"（鉄道むすめ）原本是身穿日本各条铁路制服的原创手办，现在，这些手办们将被Takara Tomy搬上NDS平台，成为游戏中的角色，并且每位角色都有她们专属的故事。在游戏中，玩家扮演的是一位铁路杂志的摄影记者，去采访活跃在各条线路上的"铁道少女"们、制作铁路杂志便是玩家的游戏目的。通过访谈和拍摄到的素材，玩家就可以完成报导。如果报导受欢迎，那么"铁道少女"们的好感度就会上升。当好感度提升后，在休息日就会发生与少女们的特殊事件，从而倾听到这些少女们的心声，了解到她们不为人知的一面。另外，游戏中还有一个"铁道备忘录"（鉄道メモ）的小模式，在这个模式中，玩家可以了解到与铁路以及沿线的观光点相关的小知识。 （文：雷伊）



▲日本各地的"铁道少女"都会在游戏中登场。



▲为了完成报导，玩家需要和少女们对话来获得各种情报。



▲摄影部分需要玩家移动镜头并在下屏选择合适的选项，以便拍出最美的照片。

罪恶装备XX 重音核心 PLUS

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

PSP	Arc System Works	FTG
	预定2008年7月24日	日版



本作是人气2D格斗游戏"《罪恶装备》系列"的最新作。本作比家用机版增加了两大新要素，分别是组队模式和名次排行榜。在组队模式中，玩家需选择三名角色组成自己的独创队伍进行战斗，对于人物特性相差极为明显的"《罪恶装备》系列"而言，队员的出场顺序将对战斗起到很大影响。排行榜则是当玩家与他人对战并获得一定次数的胜利后(与电脑战斗不累计成绩)，榜上的名次便会上升。排名上升的同时我们还能得到保镖、圣骑士等各种各样的称号，以最强称号"骑士团长"为目标努力吧！游戏的剧情模式仍旧是厚道的全程语音，除了SOL的声优被换成了中田让治，子安武人等强大声优阵容依旧不变。本次的剧本内容非常丰富，二十五名角色各自拥有数种结局，传说中"圣战"的真正历史也将被揭晓。（文：胧月）

随时随地Let's Rock!



▲众人那剪不断理还乱的关系这次会有个交代么？



▲《罪恶装备》系列"华丽的画面在2D格斗游戏中是数一数二的。



▲组队战，人物头像的左下方显示有队员的名称。

想君 秋之回忆3

想い出にかわる君 メモリーズオフ

PSP	5pb.	AVG
	发售日未定	日版

自5pb.公司在公布了著名恋爱AVG"《秋之回忆》系列"前两作移植PSP后，又不出所料地紧接公布了系列其余三作的移植消息。本作是系列第三作，定位在整个系列中都比较特殊。虽然还是以男性向的恋爱故事为主，但剧情中男性角色的出场数量却达到了系列之最。因此许多玩家都对本作持有怀疑的态度，在国内引进该游戏的PC版时，也只用《想君 秋之回忆》这个类似外传性的名称来进行宣传。不过，只要是玩过本作的玩家都会知道，该作的剧情保持了系列一贯的高水准。

终于成为大学生的主人公加贺正午，因为嫌课程太无聊而常常翘课去他最喜欢的Cubic咖啡屋，和店长以及三五个好友一起度过快乐的时光。夏天的某日，命运的齿轮开始转动。正午在咖啡屋再次遇到了他从前的恋人黑须彼方，但此时的正午已经有了其他心仪的女孩。是重新开始一段恋情还是继续那份从前的感动？种种问题在正午的心中不停地徘徊着。比起二代，本作是一个更为复杂的三角恋爱故事。（文：宇轩）

另一个我，正在逐渐消失



▲因为舞台是大学的缘故，人设风格自然也变得更加成熟一些。



▲这种帅哥御姐的对手戏是在之前的《秋之回忆》中绝对不会出现的。



▲邂逅，往往就是从偶然间开始的。

秋之回忆4 从今以后

メモリーズオフ それから

PSP	5pb.	AVG
	发售日未定	日版

“《秋之回忆》系列”的第四作定位重新回到了标准的男性向恋爱AVG。本作的天气效果制作得非常细腻，雨滴在画面上点点洒落，飞雪片片飘降，很好地烘托了场景的气氛。为“《秋之回忆》系列”的名言“雨，何时才会停？”作了最贴切的诠释。

游戏的舞台再度被拉回了高中时代，主人公一鹫突然间被女友陵祈要求分手。而接下来，陵祈又放弃了自己酷爱的钢琴，并决定不再报考音乐大学。种种异常状况让一鹫忐忑不安，是就此放弃，还是一直纠缠下去？这种两难的抉择向来是“《秋之回忆》系列”的剧本最容易引起玩家共鸣的地方。除了剧情之外，本作的音乐也重新回到了2代那种典雅的风格，2代的许多主要角色也都会到本作中来进行客串演出。如果你钟情于系列的第二作，那么处处向2代致敬的本作自然也不可不玩。（文：宇轩）

一开始……我就不是那么喜欢你……


▲陵祈手中的放晴娘是2代中与八音盒并列的两个关键道具。


▲叶夜是一个成天沉浸在自己幻想世界里的角色，经常会说出一些莫名其妙的话。


▲一鹫的妹妹缘是一个经常会陷入自我黑暗状态的少女。非常喜欢自己的哥哥。

秋之回忆5 中断的胶片

メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム

PSP	5pb.	AVG
	发售日未定	日版

《秋之回忆5》是Kid公司制作的最后一部“《秋之回忆》系列”正统作品。如果说游戏4代的主旨是回归，那么5代则再次颠覆了系列一贯的风格，以大学作为游戏的舞台。主角河合春人是千羽谷大学二年级的学生，原本有着制作电影的梦想，然而1年前，有着同样梦想的挚友却意外去世。丢失了热情的他，梦想因此中断。他身边的女孩们，有一位是挚友的妹妹，又有一位似乎是害死挚友的凶手，夹杂在她们之间，春人是否能重新拾起他的梦想呢？

由于主题是电影，所以各种镜头缩放特效在游戏中展现得淋漓尽致。就好像从头到尾都是在手持DV拍摄一部青春记录片。另外一向以全年龄恋爱游戏为目标循规蹈矩的Kid在本作中竟然玩起了擦边球，各种推倒动作频频亮相，实在是让人大跌眼镜。至于是好是坏，那就留给玩家自己评判吧。

（文：宇轩）

众人的心愿都实现之时，
中断的胶片就会再次转动


▲貌似女生都有这种喜欢用首饰拴住男孩子的“嗜好”。


▲绝对御姐型的角色在本作中也会出现。


▲这种“引人入胜”的CG镜头在本作中将会频频登场。

动画每播出了一段时间后推出游戏版已经称为了"《BLEACH》系列"的惯例了，通常这类动漫改编游戏只有看过原作的FANS才会买账。不过《BLEACH》不一样，作为一款动画改编格斗游戏，本作经过了几次的进化后，厂商在系统平衡和爽快度把握方面都已驾轻就熟，即使不看动画的人，也能从本作找到乐趣，下面就赶快让我们一起来感受《BLEACH》的魅力吧。

灼热之魂，再度点燃！

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル5

BLEACH 灵魂升温5

BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

PSP	SCEJ	FTG	2008年5月15日	日版
	1人	4980日元	无对应周边	

文 乌冬

美编 Yangyu

基本操作

×	弱攻击	△	跳跃
○	强攻击	L	换人／变身
□	灵压解放	R	援护攻击

特殊操作

□+×	灵压奥义（TAG模式中在限制解除时为W灵压奥义）
□+△	SOUL BLAZE（击中敌人后可输入指令）
L+R	限制解除（限定TAG模式）
L+△	被击中的一瞬间按下可使用替身（需要消耗一次换人机会）
L+□	使敌人强制换人（需要消耗一次换人机会，限定TECHNICAL-TAG）
防御中L	防御中换人（需要消耗一次换人机会，限定DEFENSIVE-TAG）

主要模式介绍

故事模式

本作的剧情模式，讲述一护一行人为了救出井上织姬，勇闯虚夜宫和十刃展开激烈的战斗，因为这里的大部分剧情都是来自动画版里的，所以玩起来很有带入感。不过要注意在这个模式的目的并不是一味地将对手打倒，某些关卡需要达成或者遵守某些特定的条件才能过关，所以应对的方法也不尽相同。故事模式通过后可以获得隐藏人物グリムジョー归刃和井上织姬。



关卡特殊条件一览

NO.1	3分钟内将对手打倒	NO.11	双方的灵压槽MAX
NO.2	对手灵压一直保持上升	NO.12	对手不会硬直
NO.3	弱攻击无效	NO.13	自己灵压槽上升缓慢，对手灵压奥义的攻击力为原来的2倍
NO.4	30秒内让对手防御崩坏	NO.14	不能使用灵压奥义
NO.5	用投技结束战斗	NO.15	不能使用灵压奥义，同时要求必须使用W灵压奥义结束战斗
NO.6	用援护攻击结束战斗	NO.16	灵压槽积攒到5个以上才能给对手造成伤害
NO.7	只有灵压奥义才能给对手造成伤害	NO.17	双方的攻击力都是2倍
NO.8	只有3连击以上才能给对手造成伤害	NO.18	攻击力随着时间经过而变化
NO.9	要在虚化后结束战斗		
NO.10	不能侧移		

TAG模式

本作新增的模式，和单人模式不一样，这个模式里的战斗都必须选择两名角色来进行，战斗中玩家可以根据需要在两名角色之间切换，但要注意只要有一名角色被打倒就会被判定为失败。游戏为玩家提供了三种不同的组队风格，因为每种风格都有自己的特点，所以打法上也会有所不同。



DEFENSIVE-TAG：可以在防守状态下换人，是一种强调防守反击的模式。
OFFENSIVE-TAG：可以在连技中换人，同时连技击中对手次数越多TAG槽上升得就越快，是一种强调进攻的模式。
TECHNICAL-TAG：受到伤害后TAG槽会增加，并且可以消耗一次换人机会让对方强制换人，是高风险高回报的模式。

TAG MASTER奖励

朽木白哉 万解	通过路线No.1
斑目一角 万解	通过路线No.3
ネル	通过路线No.4
平子真子 虚化	通过路线No.6
茶渡泰虎 悪魔の左腕	通过路线No.7
石田雨龙 ゼーレシュナイダー	通过路线No.8
ドルドーニ	通过路线No.10
护一崎黑 万解	通过路线No.11（※获得始解形态后）
アーロニーロ	通过路线No.13
ノイトラ	通过路线No.14
茜雫	通过路线No.16
草冠宗次郎	通过路线No.17
蓝染惣右介	通过最终路线





教学模式

分为单人和双人教学模式，虽然完成后没有奖励，但是能学到许多有用的对战技巧，并且其间穿插的剧情也值得一看。对于没玩过系列之前几部作品的玩家来说，开始其他模式游戏前建议先把这个模式完成。



TUTORIAL 1st

NO.1	基本移动	移动到对手的后方
NO.2	防御	20秒内不被打倒
NO.3	通常攻击	打中对手5次（不算连续技的连击数）
NO.4	特殊移动	移动到对手后方（则移）
NO.5	COMBO 连携	打出5连击以上的COMBO
NO.6	灵压解放	用灵压解放击中对手3次
NO.7	变身	成功变身（灵压槽要在2条以上）
NO.8	SOUL BLAZE	用SOUL BLAZE击中对手3次
NO.9	灵压奥义	用灵压奥义击中对手3次（每放一次消耗一条灵压槽）

TUTORIAL 2nd

NO.1	TAG交代	换三次人
NO.2	援护攻击	按用援护攻击击中对手3次
NO.3	替身	成功替身两次
NO.4	TAG系统：DEFENSIVE-TAG	连技中换人连续成功换人2次
NO.5	TAG系统：OFFENSIVE-TAG	防御中换人2次
NO.6	TAG系统：TECHNICAL-TAG	强制对方换人2次
NO.7	限定解除	成功限定解除
NO.8	限定解除：W SOUL BLAZE	成功W SOUL BLAZE1次
NO.9	W灵压奥义	用W灵压奥义击中对手1次



隐藏要素相关

除了上文提到隐藏人物外，还有一些人物需要TAG点数点数达到一定程度后才能获得。另外如果记忆棒里有上一作的存档，也可以获得不错的奖励哦，具体可参考本辑火热秘技。

隐藏人物

朽木ルキア 始解	TAG点数在2500以上
护一崎黑 始解	TAG点数在7000以上
猿柿ひよ里 虚化	TAG点数在10000以上
チルッチ	TAG点数在15000以上
ガンテンバイン	TAG点数在20000以上
ザエルアポロ	TAG点数在27000以上
ネリエル	TAG点数在50000以上（※获得ネル并且游戏在二周目以后）

全场地出现方法



虚圈	TAG点数在5000以上
虚夜宫 分かれ道	TAG点数在8000以上
虚夜宫 チルッチの间	TAG点数在12000以上
虚夜宫 ドルドーニの间	TAG点数在17000以上
虚夜宫 アーロニーロの间	TAG点数在22000以上
虚夜宫 外	TAG点数在25000以上
虚夜宫 蓝染の间	TAG点数在40000以上

玩后感



和一般的格斗游戏不一样，本作对格斗游戏经验的要求并不高，只要熟悉一下基本的操作就能打出华丽的连续技，“《BLEACH》系列”在这方面还是做得很成功的，最起码能吸引像我这种对该作动画不感冒的人玩上好十几小时。不过重复的内容玩多了难免会让人生厌，不是系列粉丝的话只适合把本作用在茶余饭后打发一下时间。



文 苦力骷髅妖 编 盲先知 美编 chisun

极限冲刺 迎面相撞

FlatOut:Head On

PSP	Empire Interactive	RAC	2008年3月14日	美版
	1～8人	19.99美元	无对应周边	

赛车类游戏大多追求的是“刺激”二字，这从众多赛车游戏强调的“速度感”中就可见一斑。不过在速度之外，还有没有更刺激的东西？有！“撞车”就是个能让人兴奋起来的要素。《极限冲刺 迎面相撞》是一款以撞车为要素的竞速类游戏，驾驶自己爱车驰骋于赛场之上，在超越对手的同时把他们的车辆撞个稀烂，这就是本作最吸引人的地方。

极限冲刺 迎面相撞

驾驶要领

本作中的驾驶手感并非完全模拟真实的物理系统，而是为了照顾游戏火爆刺激的玩法在手感上作出了一些调整。玩家在刚上手的时候可能会感到惯性过大很难控制，不过在习惯了之后就会觉得流畅了。这里就介绍一下游戏的默认操作方法和一些小技巧。

←、→或滑杆	控制左右方向
↑	显示/隐藏玩家排名
×	油门
□	刹车/倒档
○	手刹
△	重置车辆位置
L	后视视角
R（按住）	使用氮氧加速
SELECT	调整视角
START	调出游戏菜单



▲后视视角可以看到赛车的正面，这辆车的前盖已经被撞掉了。



▲使用氮氧加速撞向对手的感觉实在是太爽了。

重置车辆 在车辆偏离赛道太远时，游戏中就会出现提示让玩家重置车辆，重置后车子会处在暂时的无敌状态回到赛道中央，并且还有一定的速度。所以在车辆驶出赛道或撞到障碍物时，立刻按重置键可以将损失降到最低。被其他车手撞上时也可以立刻重置车辆避免被追击。

手刹 游戏中平常的弯道用普通刹车减速一般都能顺利通过，不过有时玩家的车辆刚刚经过氮氧加速车速较高，虽然也可以通过弯道，但是受惯性影响车辆会不停地左右摇摆影响行驶，这时不要进行方向操作，轻点几下手刹键就能让车子很快得到控制。

氮氧加速 氮氧加速是近来的赛车类游戏普遍具备的要素，在本作中，玩家可以按住R键来用出氮氧加速，在加速期间车辆的速度会比平时快上许多，不过方向的操控则也相应的困难了不少。加速期间，位于转速表上方的能量会迅速消耗，不过在游戏中，只要玩家的车撞上了东西能量就会增加，所以玩家平时可以放心使用加速，不必过分担心能量不够。

赛事巡回

游戏中包括了许许多多的游戏模式，其中既有一般的竞速比赛，也有一些以破坏为目的的项目，甚至还有一些类似于杂耍或自虐的迷你游戏。下面为大家介绍一下游戏中的各种玩法。

Flatout Mode

这个“冲刺模式”类似于其他游戏的生涯模式，玩家要从一个默默无闻的驾驶员逐步成为闻名于世的车手。在这个模式中玩家可以参加各种比赛以获得资金，购买、改装自己的爱车，用更强的车挑战更强的对手。

在冲刺模式中，玩家进行的比赛大多是普通的竞速赛。不过这里的竞速赛也不单单是比速度，因为每位赛手的车辆都有耐久度的设定，在多次撞击之下赛车很可能会散架从而无法比赛。所以玩家在行驶的同时完全可以以对手的车子为目标，使用氮氧加速从对手车子的侧面、背面撞去都能给予他们很大的伤害。另外一种常见的比赛是德比赛，所有赛手的车辆会处在一个封闭的场地中，这里没有赛道的起点和终点，玩家必须以自己的最大速度撞向其他赛车，在撞毁别人的同时保证自己的安全。在比赛结束后，系统会根据各玩家在比赛中造成的伤害和撞毁的车数来确定排名，所以在这种比赛中，一定要多对其他车辆造成伤害。



▲卡车这样的“重量级”车辆同样可以使用。

Carnage Mode

虽然冠以“屠杀模式”之名，其实它是一个将各种比赛项目综合起来的挑战模式，其中的每一个关卡都有着不同的规则和挑战分数，如果玩家能够达成一定的分数就能开启后面的关卡。不过不要因为这个模式位于菜单的第一项就觉得它简单，这个挑战模式可以说是将游戏中的难点综合到了一起，具有相当的难度。



▲跳火圈比赛中驾驶员的“英姿”。

屠杀模式里除了前面提到过的竞速赛和德比赛外，还会涉及各种特殊的表演赛。这些表演赛大多是从一些体育项目演变而来，如保龄球、飞镖、棒球等，不同的是担任项目中球、飞镖等任务的是车中的驾驶员。在表演赛里，玩家一般需要先让车辆进行一段距离的加速，然后按R键调整角度瞄准目标并把驾驶员从车窗中发射出去。在不同类型的比赛中，玩家需要瞄准的目标不同，如保龄球赛中，玩家让飞出去的驾驶员击倒越多的球瓶得分就越高；而在飞镖赛中，驾驶员的落点越接近中心就能得到越高的评价。这里为各位玩家提供一个表演赛的小技巧：驾驶员在空中飞行时，玩家不但可以用方向键微调他的方向，还能按R键让他轻轻“挣扎”一下，有时能够起到很大的作用。



游戏画面的精彩程度超出了想象，游戏中的赛车制作得十分精细，在碰撞后玩家可以看到赛车每个部件逐渐损坏、掉落的样子，撞车时的特效也非常华丽，能带给玩家充分的感官刺激。游戏的音乐不过不失，虽然没有让人过“耳”不忘的曲目，但激烈的电子乐、摇滚乐也非常贴合游戏的意境。如果你喜欢赛车，如果你喜欢刺激，或是你现在心情不好想找个地方发泄，那你就来试一试这款充满华丽碰撞的游戏吧。





冲啊！阿源 夕阳木工物语

いくぜっ！源さん ~夕焼け大工物语~

PSP				
	Irem	ACT	2008年5月15日	日版
	1~2人	5040日元	无对应周边	

80年代出生的玩家在混迹街机厅的时候可能看见过这样一个横版动作游戏：一个憨态可掬的木工依靠手中的巨大木锤去打倒那些随意在街道、海岸、游乐园乱搞开发的坏家伙。这个在当时可能连名字都未尝让玩家知晓的游戏系列在多年之后的今天在PSP上推出了最新作，对了，这就是接下来为您介绍的《冲啊！阿源 夕阳木工物语》。

文 羽纹 美编 澄香

故事背景

在日本的某个地方，有一个充满浓厚人情味的部乱目町，当地的居民快乐幸福地生活着。不过有一天一个名为“黑木组”的建筑公司踏入小镇划破了这里原本的宁静，他们在这里乱搭违章建筑并不停地破坏着小镇，生活在这里的木工阿源为了保护自己的家园，举起木锤向“黑木组”发起了反击。



操作介绍

十字键or滑杆	控制角色移动
□	轻攻击，威力小，距离短，不过攻击破绽较小且频率较快
△	重攻击，威力为轻攻击的两倍，距离较长，相应的攻击间隙与破绽也比较大
长按△	蓄力攻击，部分职业拥有此项能力
×	跳跃，角色在水中时可连续使用
L	控制角色趴下
R	食用便当
跳跃中下+△	使用特殊技，一次需要消耗一个必杀能源球

游戏画面解说

①上方是角色的职业小图标，下方是必杀能源球数量。
②关卡时限，消耗至0时角色自动死亡。
③本关分数。
④角色剩余生命数。



游戏要素概括

①居民的烦恼

游戏中玩家操作的阿源除了要依靠木锤与黑木组喽罗对抗外，还必须肩负起替部乱目町居民解除烦恼的责任。在游戏流程中可以遇到一些头上带有气球表情图案的居民，而这个图案就是该居民需要帮助的标志，只要使用手中的大木锤把笼罩在居民头上的烦恼打飞即可。受到帮助的居民会以各种方式来回报阿源，如职业摔角手会帮忙打倒画面上的敌人、男女青年会投掷易拉罐攻击BOSS等等。



②便当

在每关中打倒敌人时可以取得各种食材，之后在任务出发之前就能委托阿源的青梅竹马——神奈君来帮忙制作便当了。便当的主要作用是让阿源在关卡中实现各职业间的转换以及附加攻击力、防御力上升等效果，注意这些料理在关卡里仅能使用一次。另外，可制作的便当的种类随着游戏流程的深入会不断增加，而神奈君也会在任务开始之初赠予玩家各种食材。



③游戏难度&辅助道具介绍

游戏设置有"新入り"、"职人"、"匠"和"人间国宝"这四种难度，其中前三个难度在最初游戏时就可以选择，而最后一个"人间国宝"难度则要通关一次后才会开启。各难度的差别主要体现在敌人的行动方式、行动速度、角色拥有生命数以及关卡中陷阱物发动的快慢程度上，而敌人的血量方面并没有发生太大变化。

在游戏的流程中会发现一些标记有"源"字的白色木箱，使用大木锤将它们砸烂后可以取得各种道具，其中招财猫模样的道具可增加游戏分数；时钟可增加关卡时间；"技"字符号的道具能回复一个必杀能源球；"力"字符号的道具能让阿源使用的武器变大，从而获得攻击力上升的效果；"守"字符号的道具是让阿源带上黄色钢盔，这样能抵御一次伤害，如果能连续取得两个"守"，那么钢盔会变成淡蓝色，这样抵御伤害的次数上升为2(之后再取得会无效)。这里要附带一提的是，除"新入り"难度在每关开始之初为阿源配备淡蓝色钢盔外，其余难度都没有任何保护措施。



④特殊技&转职

随着游戏的进行，阿源能取得各种各样的服装，通过更换服装就能使主角转职。职业包括大工、寿司屋、DJ、潜水夫、黑服等10种，不同职业会有不同的动作和必杀技，比如担任寿司屋时可施展"芥末闪光"，此时可以对画面中的复数敌人进行打击；担任四番サード时，则可施展"逆转再见全垒打"等具备职业风格的必杀技。另外，除行动上的差异外，各种职业还设定有一些特殊的作用，譬如要水下作业时就必须利用"潜水夫"、而转职为外形打扮酷似黑木组成员的"黑服"就能在他们的地盘里随意活动等等，玩家要根据每关的具体情况来决定合适的攻关职业。



其他要点

1.游戏的总关卡数为12，其中最终关为射击关卡，可能玩家会对这个关卡的场景比较熟悉，对了，它们就取材于Irem昔日的经典STG《R-Type》。阿源和最终BOSS乘座的机体就是《R-Type》中地球军和异型军的代表作战单位。

2.角色跳跃轻攻击的威力略高于站立轻攻击；另外，角色在重攻击后出现的硬直可迅速用轻攻击来取消。

3.当阿源头上冒出感叹号时则说明面前的设施可以破坏；部分关卡设置有隐藏路线和隐藏道具箱，而它们一般是在画面顶端等不太容易被发现的地方，玩家要留意探索。





角色一击死且死亡后不在原地复活这两个因素让游戏的难度大幅上升，从某些程度上来说玩的时候感觉有点像《魔界村》。游戏卡通风格的画面简洁可爱，那些Q版的场景和人物绝对是本作的一大亮点。不过当关卡中聚集人数稍多时就会出现明显的拖慢现象，这让人有点受不了。

ミステリート PORTABLE 八十神かおるの挑戦！

ポータブル mystereet

本作是PS2游戏《神秘事件 八十神薰的神秘事件档案》的移植版，在保留了PS2版中主线冒险故事的基础上，本作中还新增了“八十神薰的挑战”模式，收录大量短篇原创神秘事件。另外本作更是请来了律师、会计师、税务官、行政人员等各界专家来出题，让游戏更具可玩性。

神秘事件携带版 八十神薰的挑战

ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战！

PSP	Views	AVG	2008年4月24日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

文 Debu　编 胧月　美编 小鱼仔







基本操作

○键	确定
×键	对话框显示开关，方便玩家观看完整画面
十字键	方向选择
R键	查看之前的对话内容与声音
△键/SELECT	系统设置，包括存取游戏进度和更改游戏设置







神秘事件正篇故事

在与人物对话时，玩家可以采取“观察”、“对话”、“触摸”、“拿取”等各种行动，而对方也会做出一定的回应。另外有一些恶搞选项，如“殴打”“亲吻”等虽然并不实用，但选择之后会出现相应的恶搞对话，再加上声优们的精彩演出，常常引出爆笑场面。

▶主菜单中进入“环境设定”，选择第一项“エフェクト”可以开关回放功能。



◀变装后的女生版薰。

▶玩家可以四处游逛搜集有用情报。



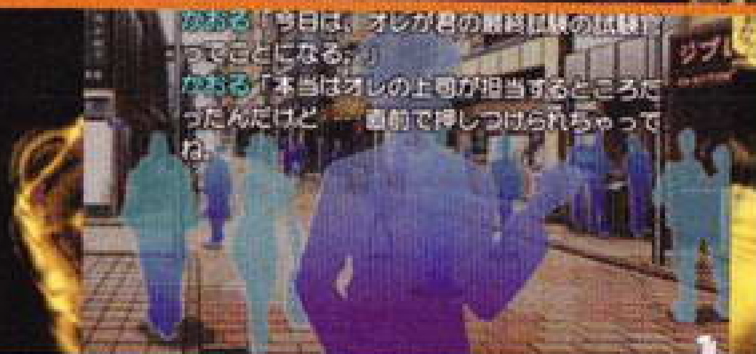
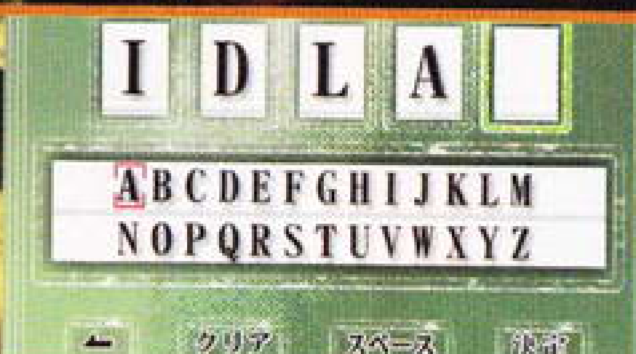
如果不小心错过某一句对话，或者想要重听一遍声优的配音，都可以按R键进行回放。之前的对话内容中，可能包含了案件侦破的重要线索，这时回头查找对话中的关键语句就显得尤为重要。







八十神薰的挑战



游戏的另一大构成是"八十神薰的挑战"模式。玩家扮演一个从F级开始努力的侦探新人，要随八十神的带领解决一个个迷你案件。迷你案件大多与围绕在游戏主人公八十神薰周围的各登场角色有关，将发生在他们过去与现在的众多插曲事件结集起来，制成一部小品集，就成了"八十神薰的挑战"的全部内容。





侦破事件达到一定数量时，就可以晋升侦探级别。一开始的设定是F级，最高级别为A级。但实际上每个事件的侦破都有一定难度，尤其是进入正题之前，通常要经过一段很长的对话，且都没有语音，较容易让人觉得麻烦。而耐不住性子跳过对话内容的话，又有可能错过破案的重要信息，所以耐心较差的玩家玩起来就会比较辛苦。

这些事件的叙述都只需要5分钟的时间就可以阅读完毕，但由于其总的数量非常大，加上各事件的难度也并非当初宣传的那么简单，许多细节还是需要玩家仔细思考才能得到启示。因而要通关所有这些事件，甚至要花费比正篇故事更多的游戏时间。







正篇故事的侦查系统分为搜集证据和指控犯人两个部分。在搜查过程中，画面右侧绘出现一条CP储值槽，显示当前时间的调查进度。每当获得一个重要线索，系统就会提示进度增长点数。进度达到80点时，画面左上角就会出现一个"犯人指控可能"的标识，而当进度达到满点100点，就可以选择犯人进行指控了，指控前还可以回顾各嫌疑人的口供作参考。



不得不说，整个游戏的最大魅力还是在于各位名声优的倾力演出，再加上一些搞笑台词，使得整个游戏的故事进展显得轻松有趣。本作的特色是"八十神薰的挑战"模式中的迷你事件，但对话太长让人感觉烦闷，部分事件的难度也比较高，故只推荐给有耐心的日语达人。



“《回忆之日》系列”原本是手机上的恋爱AVG，众多SNK作品中的人气角色是游戏最大的卖点。本次移植版共收录了三部作品，其中一部还是女生版。因此我们不但可以用原创男主角去追不知火舞、藤堂香澄等女性角色，还可以选择原创女主角去攻略八神庵、特瑞等男性角色。

Days of Memories 2

デイズ オブ メモリーズ 2™

回忆之日2

デイズ オブ メモリーズ2

NDS	SNK Playmore	AVG	2008年4月24日	日版
	1人	256Mb	5040日元	无对应周边

文 萝卜鸟 编 胧月 美编 澄香

《回忆之日2》共由三个故事组成，每个故事都是完全独立，主人公亦有三名。游戏的流程只有一个月的时间，在这短短一个月里，玩家将会与SNK作品中的帅哥美女们相遇。我们需确认好目标，不断与他(她)对话提升其好感度以触发特殊事件。游戏到了后半部分会自动进入目前好感度最高角色的路线。由于本作在游戏时无法确认每名角色的好感度，因此除了想攻略的对象外，和其他角色的对话次数一定要控制好，千万不要三心二意。

接下来，将为大家介绍这三个故事。

Days of Memories 他与我的炎热之夏 女生版



从《KOF》的八神、草薙京到《饿狼》的特瑞、洛克，SNK的人气男性角色都会在此登场。正在享受校园生活的主人公在朋友的提醒下，开始在意起身边的“他”。住在附近的大学生草薙京、青梅竹马的K、刚转学来的洛克……和他们相遇后，主人公的心境逐渐开始产生变化，在七月结束之前，自己的微笑究竟会属于谁……





Days of Memories 恋はグッジョブ!

恋爱Good Job 男生版





爱好拍照的主人公在一位职业摄影师的事务所里工作。以前的他觉得无论是拍什么都干劲十足，可自从爱好成为工作后，主人公觉得自己对拍照的狂热度逐渐变弱。为了找回失去的热情，他打算在这个夏天寻找好的拍照题材。在寻找的期间，他认识了师傅的女儿卡莲、帅气的KING以及新人偶像麻宫雅典娜，看来这个夏天不会无聊了。

Days of Memories ～純白の天使たち～

纯白的天使们 男生版



某一天主人公和同班同学一起来到圣阿斯特劳斯探望朋友，可去医院的途中却发生了意外，导致主人公自己也入院了。自从那天后，神秘的梦和不属于自己的记忆片段一直缠绕着他。主治医生艾丽扎贝特告诉主人公这只是事故后一时的记忆混乱造成的，可事实似乎并没有这么简单。入院期间，主人公结识了桃子、爱丽丝、露杰等好友，在与她们相处的过程中众人之间的关系开始产生了微妙的变化。到了主人公出院的那一天，“她”会说出自己的心意么？





DS版原创要素

相册

成功完成某个角色的剧情后，我们就可在相册中自由欣赏该角色的CG了。除了事件CG，相册中还收录了各角色的设定画。





结局回顾

和“《心跳》系列”的告白欣赏一样，点击后就可以重温甜甜蜜蜜的结局了。



音乐盒

只要是在游戏中出现过一次的音乐都将被收进音乐盒，我们可随时调出来欣赏。不过本作的音乐数量不是一般的少……



玩后感



当看到通关字幕后，我的第一个反应就是“就这么结束了？”游戏的流程实在短得可以，一心一意攻略某个角色的话不用两个小时便可通关。和其他文字恋爱游戏相比，本作的剧情很单薄，有些地方甚至可以说相当扯。总之，这是款纯FANS向的作品，只推荐给对角色有爱的玩家。



河合音乐教室监修 咬屁屁虫的音乐课DS

カワイ音楽教室監修 おしりかじり虫のリズムレッスンDS

NDS			
SEGA	MUG	2008年4月10日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

文 萝卜鸟 编 马修 美编 澄香

咬屁屁虫是日本音乐节目“大家的歌”中出现的角色，其可爱搞怪的造型不单小孩喜欢，还受到了许多大人的喜爱。在游戏中，咬屁屁虫将成为我们的音乐老师，训练大家的节奏感以及发声能力。

咬屁屁虫的目的？


▲看到人们变得如此冷漠，咬屁屁虫显得无精打采。

由于如今的社会越来越复杂，人与人之间亦产生了距离。为了改变这个状况，咬屁屁虫决定出一份力。只要被它咬到屁股，人们就会变得非常愉悦，并情不自禁地唱起歌、跳起舞来。


◀为了让大家变得开心，虫虫决定展开“咬屁屁行动”。

咬屁屁虫

超爱咬别人屁股的妖精。性格开朗，从不会去考虑太深奥的问题。咬屁屁虫的爱好是唱歌跳舞，至于唱得好不好就是另外一回事了……



基本玩法



游戏的操作非常简单，只需要一支触控笔就可以搞定。音乐开始后，屏幕下方的



咬屁屁虫会围着乐器转圈，乐器四周有许多小星星，我们只要在虫虫碰到星星的一瞬间点击乐器，就算成功，上屏右边的屁屁虫会向目标的屁股移动。最后，只要让虫虫成功咬到屁股便可过关。另外，除了星星以外，乐器周围偶尔会出现"××"的图标，虫虫碰到这个图标时不需要点击乐器，点了反而会被算作失败。

三色星

游戏中乐器周围出现的星星并不只有黄色，另外还有红色与蓝色。到了后期，关卡里的乐器会从一个增加至三个。黄、红、蓝三种颜色的星星各自对应一个乐器，下屏的咬屁屁虫碰到星星时我们需点击与其颜色相对应的乐器才能得分。



▲后期关卡的乐器分为红黄蓝三种颜色。

POSE

当演奏即将结束时，下屏乐器周围的星星都会消失，这时我们每点击乐器一次虫虫便会摆一个POSE，POSE共有三种。上屏的左下方会出现一张图片，玩家需根据图片的提示在限定时间内让咬屁屁虫摆出对应的POSE，成功后能得到一定的奖励。



除了一般的节奏练习模式，本作还存在着许多有趣的特别模式，如发声练习模式、自由演奏等等。

发声练习



这个模式要利用麦克风。游戏开始后，咬屁屁虫会开始唱歌，玩家需对着麦克风将咬屁屁虫唱的歌重复一次。出现黄色星星表示发声成功，红色则代表走音。

指挥模式



玩家需使用触控笔，按照下屏图片中箭头的指示划线便可。这个模式考验的同样是节奏感，划线的速度将根据曲子改变。不过不用担心，每首曲子刚开始时咬屁屁虫都会为我们做示范，只要记住它划线的速度便可。

自由演奏





在这个模式中玩家可以随意点击琴键，弹自己喜欢的曲子。电子琴不但能切换多种音色，还有许多伴奏供玩家选择。



名曲鉴赏

本模式收录了大量世界名曲，玩家可以任意欣赏。从作曲家到曲子的含义，每首名曲都有非常详细的介绍，玩家在享受音乐的同时还能丰富自己的音乐知识。

玩后感

由于本作面向年龄较小的玩家，因此整体难度并不高，喜欢挑战高难度音乐游戏的玩家也许会很失望。不过，游戏中五花八门的玩法确实很有意思，咬屁屁虫生动有趣的音乐课程更让人有一种回到小学时上音乐课的感觉。各位在闲暇之余不妨尝试一下。

That's QT
ザッツキューティ

成为改变时尚潮流的一流服装设计师

本作是由Koei推出的一款时尚养成游戏，玩家在游戏中要扮演身兼店长之职的潮流服装设计师，让自己的品牌在大街上流行起来。游戏标题的"QT"就是英文单词"cute"的发音，游戏中凭借各种"灵感"组合而出的服饰也是千奇百怪，让人忍俊不禁。总的来说，本作对女性玩家还是具有一定的吸引力的。



文 Debu 编 雷伊 美编 Yangyu

THAT's QT			
THAT's QT			
NDS			
Koei	ETC	2008年4月24日	日版
1人	512Mb	3980日元	无对应周边

创建角色

进入游戏后首先需要玩家创建自己的角色，游戏开始时点击下屏右上角的"洗脸"，就可以选择主角的容貌。本作中可获得的素材共计600种，颜色55种，经组合后可以设计出的个性成品数量超过3万件。



个人店铺



▼帮忙打理店内事物的店员takki。



玩家要在自由市场建立第一个个人店铺，可以雇佣店员照看店面。进入左边紫红色的门，是一间简易的个人工作室。在这里可以进行各种操作管理，包括素材和商品的整理、服装的设计、通过电话向时尚杂志投放广告等。

创意收集



好的设计必然需要好的灵感和创意，来到行人穿梭的大街上与行人对话，如果设计师从他们的话中得到启发，对话中的关键词便会以彩色显示，继而画面出现大大的"CATCH"字样，创意就产生了！

服装设计

收集完创意之后，再次进入工作室，选择设计台，收集到的创意关键词会在这里列出来。所有关键词分为两类，一类是抽象的设计感觉，以红色表示；另一类是具体的服饰类型，以蓝色表示。选择之后确定就能生成新的设计了。





▲为了更好地宣传商品，还可以请来模特展示。

出售设计

打开素材收集本中的素材库，找到自己的设计后点击“陈列到商店”，设计成品便会自动登陆到商品库。但此时商品库中的物品还没有上架，需要玩家自己到店里进行摆放。之后就等着顾客上门来挑选啦。





▲选择店里的矩形货架，上方会出现一个绿色的虚框，点击后便可以选择要上架的物品进行摆放。



服饰售出后，再次走到大街上，说不定就能遇到穿着玩家设计的服装的路人。而时尚的元素会相互影响进而流传开来，所以只要有一个路人穿着玩家的服装，就可能影响更多的人。

竞争对手



◀人如其名，身着巴洛克风服装的小罗莉。怀里抱着的神秘布偶还会讲话。



▶充满京都特色的和风设计师。言辞恭敬有礼，但实际上非常高傲。



▲比赛题目由裁判现场给出，选择其中一张卡片开始作战。



时尚对战

当玩家的设计师店铺获得一定业绩和声誉后，会收到来自“时尚对战”的邀请。另外本作同样支持通信对战，与各时尚高手进行对战，获得胜利的话可以得到新的设计创意。

◀对战遇上设计师京太郎。当然，最终的目标并不是战胜这里的某个对手，而是要成为在巴黎时装展上展出个人作品的一流设计师！



玩后感

作为一款普通的时尚类养成游戏，游戏的可玩性一般。本作中的各种道具素材种类不少，但游戏画面以及人物修饰上不够精细，服装、配件的设计可以说是搞怪有余而可爱不足，加上所有的操作都只局限于商店和工作室等几个地点，人物活动范围相当有限。

文 雷伊 美编 chisun

DS湯けむりサスペンスシリーズ フリーライター橘真希 「洞爺湖・七つの湯・奥湯の郷」取材手帳



DS水蒸汽悬疑系列 自由撰稿人橘真希 "洞爷湖・七之汤・奥汤之乡"取材手册

DS湯けむりサスペンスシリーズ フリーライター橘真希 "洞爷湖・七つの湯・奥湯の乡"取材手帐

NDS	Zenrin	AVG	2008年4月24日	日版
	1人	1Gb	3990日元	无对应周边

曾在PSP上推出过多款实用地图软件的日本著名地图厂商Zenrin终于开始进军NDS平台了，本作就是该厂在NDS上推出的首款作品。尽管本作是一款推理AVG作品，但Zenrin毕竟是制作地图起家的，因此游戏中有很多谜题都和地图的解读有关。下面我们就一起来看看这款风格独特的推理作品吧。

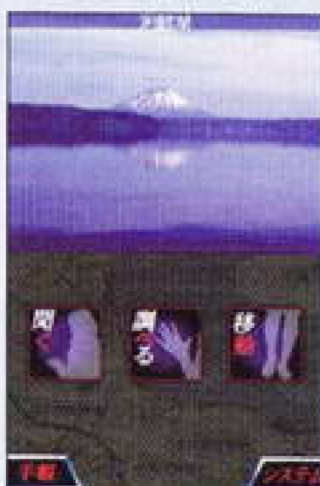
真人扮演&实地取景



▲上屏显示剧情画面，下屏则显示地图。

游戏中的登场人物都是由真人来扮演的，而场景也均为实地拍摄。听到这里，熟悉AVG的玩家一定想起了另外一部表现形式与其类似的AVG作品《街》。不过由于这两部作品在制作经费上存在很大的差距，所以本作的实际效果要比《街》简陋的多。本作中的登场角色不多，邀请的演员也谈不上是什么美女帅哥或者大明星，角色们对话时的表情比较单一，给人的总体感觉像制作粗糙的日本电视剧。

游戏中一些实地拍摄的场景反倒给人留下了深刻的印象，虽然本篇中登场的照片数并不算多，但跟随着游戏人物们一起穿梭于日本的各大景点，那种感觉还是不错的。在游戏过程中，NDS的下屏将显示地图。本作中的地图可与一般游戏中的大不相同，是完完全全取自现实的，上面的信息量相当大。游戏中的很多谜题都与地图的解读、乃至交通知识等有着很大的关系。特别是第一章，经常需要玩家解开谜题并在地图上找出下一个目的地。这里需要向玩家指出的是，尽管地图上的地点非常多，但当需要解谜时，玩家的移动范围只局限在几个与谜题相关的地点，这样就使得解谜的难度大大降低了。



◀游戏中的基本指令为下屏中央的三个，点击下屏左下角可以查看人物档案、道具等项目。

三名主角



橘真希

24岁的自由撰稿人，每次接手的都是一些预算很低的采访，正在考虑转职。



木村聪美

自由摄影师，25岁，平时言谈举止比较酷，摄像水平超一流，工作非常有干劲。



青木友梨

三人中年龄最小的，只有20岁，是一位模特，在取材时也负责一些勤杂，非常喜欢美食和温泉。

三个故事

游戏的本篇一共有三个章节，分别是在三个旅游胜地发生的三个独立、但又有着一定关联的案件。游戏标题中的“汤けむり”其实就是洗热水澡时冒出的水蒸汽，因此游戏中的三大故事发生地也都与温泉脱离不了关系。每次来到一个地点，游戏中的人物就会对地点作简单的介绍，以便玩家对当地环境有个浅显的认识。在菜单画面中选择“DS汤けむりサスペンス”即可以进入游戏本篇，这里为大家简单介绍一下三个案件的开篇剧情。每章结束后，会插播下一章的预告影像，还算是比较有特色的。

第一章 七之汤·城崎·死之诱惑神秘之旅（七つの汤·城崎·死の诱い ミステリーツアー）



真希接到主编的电话负责旅游杂志的长篇稿件，前往兵库县的城崎温泉进行实地取材。与她同行的还有自由摄影师木村聪美和模特青木友梨。在城崎，真希等人参加了名为“城崎神秘之旅”的猜谜活动。然而，在活动的终点站，等待她们的并不是丰厚的奖品，而是倒在地上的活动主办人……

◀城崎是日本著名的温泉胜地，以七大外汤（类似公共浴场）闻名。城崎本身就可以看作为一个巨大的温泉浴场，在街道上常常可以看到身穿浴衣和木屐的游客。城崎的海鲜也非常有名，其中以螃蟹最为出名。

第二章 彷徨之魂·洞爷湖·悲伤的记忆（彷徨う魂·洞爷湖·悲しみの记忆）



木村聪美晚上经常会做一个梦，梦中的场景总是在一个充满着神秘色彩的湖边，而梦中总会有同一个小男孩似乎想要向她倾诉什么。一次偶然的机会，木村聪美得知了梦中的地方就是洞爷湖，她以取材的名义与两位好友一起赶到了那里，得知了梦中的小男孩竟是当地一富贵人家的长子，并已于多年前离开人世。

▶洞爷湖位于日本北海道西南部，是火山喷发的产物。尽管位于北海道，但洞爷湖就算在冬天也不会结冰，是日本最靠北的一座不冻湖。

第三章 消失于朝雾的黑暗·由布院·幻想迷宫（朝雾に消えるやみ·由布院·幻想迷宫）

在前往由布院温泉进行采访的时候，真希等人被卷入了一起连续杀人事件，而就在此时，真希也突然失去了踪影，神秘失踪的她成为了杀人案的最大嫌疑对象。案件并没有众人想象的那么简单，它的背后还牵涉到了多年前未破案的事件。真希真的是凶手吗？或者，真凶另有其人？

取材手册

每打完一个章节，在标题画面的“真希の取材手帐”选项中就会出现与章节对应的旅游地点的情报，分别为城崎温泉、洞爷湖温泉，由布院温泉三地。别小看了这个模式，其实对喜欢旅游的人来说，这个部分比略显平淡的解谜本篇更加吸引人。里面的项目包括了这些地区的详细地图、各大景点和前往方式等等。玩家还可以对场所进行分类查找，包括景点、住宿点、购物店，餐馆等等。游戏中除了列出了它们的所在地点外，还列出了营业时间和收费情况等等，非常具有参考价值。



◀在介绍场所的时候，上屏显示该场所的特色图片，而下屏则显示文字情报。其中不仅包含了点评，基本情报，还包括了特色项目的收费情况。

玩后感



游戏的推理部分比较简单，剧情也有点无厘头，这些方面都是无法令喜欢正统推理游戏的解谜高手满意的。不过谜题与真实景点相结合的方式还是有一定特色的，如果对传统推理游戏产生了审美疲劳的玩家可以尝试一下本作。对我个人来说，游戏最有价值的部分还是通关后的取材手册，里面介绍的项目非常详细且诱人，如果我以后能有机会前往这些地方的话，一定会带上这款游戏去做旅游向导的。



本作是一款以“出老千”为主题的麻将游戏，尽管碰牌、吃牌、胡牌等基本规则跟普通麻将没有多大区别，但“老千技”的加入让游戏更为火爆。此外，本作中的角色形象都十分猥琐，许多角色的原型都来自日本综艺节目的主持人，且由本人亲自配音，可视为日本的《明星三缺一》。要体验本作的最大乐趣，当然得从老千技开始说起。

现子麻将！老千放浪记

アッコでポン！イカサマ放浪记

NDS				
Success	TAB	2008年4月24日	日版	
1～4人	256Mb	5040日元	无对应周边	

文 tsukuyomi　编 胧月　美编 小鱼仔

老千技

本作中的老千技主要包括换牌、燕返、电梯、多重摸牌、透视、元禄、炸弹等，可明显看出本作从很大程度上借鉴了小说《麻雀放浪记》描写的众多出千要素。其中有很多技巧要在真实生活中实现的难度非常高，大多数情况下只能在虚构的“赌神”、“雀神”一类的影视节目看到，但玩家在本作中可以尽情使用这些出神入化的技巧让自己赢得胜利。



主角在游戏初期能使用的老千技寥寥无几，通过对战积累的经验值可学会更多出千的手法，同时在剧情模式中打败对手也可学会对方的老千技。在对局中想发动老千技需要消耗“老千点数”（イカサマパワー），老千点数会根据玩家在对局中的表现发生变化。每摸一张牌就可让老千点数略有增加，胡牌更可以大幅获得老千点数，且胡出的番子越大，获得的老千点数也就越多。

不过，老千技的发动并非随心所欲。游戏中拥有“看破”这一设定，对手在发动老千技前，面部和手上都会有一些小动作，只要能看穿这些小动作，就可以阻止对方的作弊行为。

丰富多彩的角色

本作的一大卖点就是除主人公以外的多名角色，这些角色均有自己的原型，在日本演艺界颇有名气，游戏中的语音也均由他们本人献声出演。常观看日本综艺节目的人对他们可谓耳熟能详了，但你知道名人在游戏里都扮演什么角色吗？



和田现子

游戏全程都会支持主人公，是恩师一般的角色。曾经是最强的“传说雀士”，目前经营着自己的雀庄“HORI”。

榊原郁惠

小餐馆“唠嗑”的店主，喜欢在牌桌上使用暗号与同伙交流，而与她“狼狈为奸”的则是自己的部下井森美幸。



换牌

此技可以将手牌中不需要的两张牌换掉，属于比较初级的老千技。消费的点数少，但缺点是无法换到自己确切想要的牌。

多重摸牌

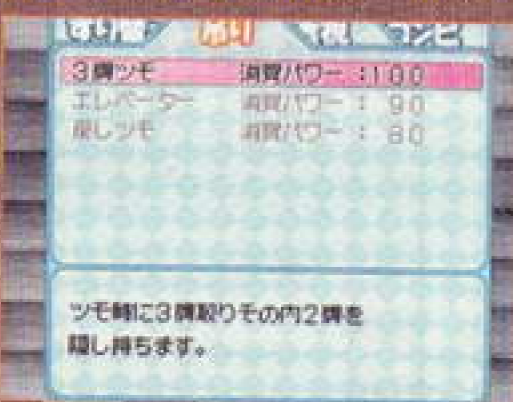


多重摸牌发动后，玩家可一次摸上3张牌，其中的1张加入手牌中，另两枚则藏在身边，在必要的时刻可换掉自己的手牌。

燕返

燕返是较为高等的技巧，能够把自己不要的牌一口气换成想要的牌，不过发动起来比较复杂，需分为两个步骤。

第一步，选择自己需要的“役”并且必须对山牌（桌面上砌好的牌）作弊成功。“役”是指最终胡牌时自家手牌的“名堂”，比如清一色、混一色、碰碰胡、国士无双等，选择好以后，之后摸来的所有牌都会配合手牌一起往“役”上靠。比如你选择的是清一色，同时家里全是筒子，那么之后摸来的便都是筒子了。



第二步，如果第一步发动成功，那么之后摸上来的牌就完全能以“BUG”来形容。

透视

非常强大的技能，效果是给牌做上只有自己才能看出来的记号，在下次对局时可直接从牌的背面辨认出花色。该项技能发动后自己完全不会有放炮或送给对手碰、吃、杠的危险，并可根据对手要打的花色来调整自己的手牌，以最快胡牌。



电梯



将一枚牌藏在手中，趁对手不注意时替换掉手牌中不需要的牌。该技能配合多重摸牌使用会有不错的效果。

元禄和炸弹

元禄其实就是燕返第一步里的准备过程，炸弹的作用与元禄相仿，区别在于炸弹的设置是在开局的摸牌之前。一旦设置完毕，那么玩家摸上来的最初13张手牌会直接形成玩家想要的“役”。爆弹比起元禄的好处在于其稳定性，不用担心中途会遭到对手吃、碰、杠的干扰，当然消耗的老千点数也比元禄要多。



井森美幸

小餐馆“唠嗑”的店员，特技是自由变换山牌的排列顺序。



四郎酒店的店主，他擅长改变“DORA牌”（日本麻将中特有的牌种，玩家的手牌中拥有的指定DORA牌越多，胡牌时赚取的分数就越大），为自己一口气取得高番子。

窃窃私语的四郎

体育用品店“肌肉”的店主，擅长偷换摸上来的牌。这种细致的技术活与他的外表并不太相符。



池谷幸雄

玩后感

老千技用起来确实很爽快，但如前言所说，本作的玩点其实是那些日本演艺圈名人的同台演出，对于不常观看日本电视节目的大多数国内玩家而言，无疑是体会不到这方面乐趣的。



本作改编自1986年推出的动画电影，在剧情上完全继承自动画版，因此没有看过原作的人玩起来大概会觉得剧情难以理解。不过，作为一款迷宫RPG，本作的表现还是不错的。出色的人设为本作增色不少，徽章交换系统则大大增加了耐玩度。可惜的是，一旦把怪物图鉴、道具图鉴和徽章交换完成，本作就再没有什么吸引人的地方了。



文 Alucar7 编 雷伊 美编 澄香

渥太利亚迷宫

ダンジョン オブ ウインダリア

NDS				
Compile Heart	RPG	2008年5月15日	日版	
1人	128Mb	5040日元	无对应周边	

系统部分

基本操作	
A	确定/攻击
B	取消
X	菜单
Y	—
L	弓箭/铳弹
R	—
START	—
SELECT	切换下屏显示

游戏进行

游戏一共有4个章节，一开始只可以选择“イズ一の决心”，完成后可以选择“アーナスの战争”和“ジルの战争”，完成这两个之后可以选择“イズ一の约束”，全部完成后游戏就算是通关了。看完STAFF后，每一章都会追加隐藏迷宫“迷いの森の奥”，可以用任何角色在迷之森的深处继续冒险。游戏的进行方式为选择章节进入迷宫，在随机生成的地图中找到下一层的出口，并最终走出迷宫。如果中途失败，则会退出迷宫，该章节不算完成。不过就算失败，徽章奖励还是可以获得的。画面右上角的饱食度(コンディション)每行动10次左右(不管是移动还是攻击)会下降1%，简单理解即为肚子饿了。下降到50%、20%、10%的时候攻击力会分别下降3次，而降到0则直接算失败了，因此维持饱食度在一定值是必要的。回复饱食度的方法为使用食物，食物在打倒敌人后有几率掉落，通常不用担心不够用。





迷宫中的道具

在迷宫中分布着道具、敌人和陷阱，打倒敌人升级之后能力提升，才可以安全地继续向下冒险。道具分为装备、指轮、食物、药水和卷物，其中药水和卷物在每次进入迷宫时都会被冠以乱七八糟的别名，必须要使用过以后才知道是什么，之后再获得同种道具就会直接显示名称了。而装备和指轮则可以用"知识の卷物"来进行鉴定，之后就可以知道其内容了。直接装备也是可以发挥作用的，但是指轮的效果并不会显示出来。而且，直接装备还可能会出现被装备"诅咒"现象，诅咒装备一旦装上就无法取下，如果碰到一个很糟糕的装备就亏大了。解除诅咒的方法是使用"解咒の卷物"，而有种可以把全部装备解除的陷阱同样可以帮忙，不过为保险起见，建议还是别冒险去踩陷阱。

行动方式



本作虽然看起来像是可以自由行动的RPG，但是其实行动还是按照回合来的。算准敌人的行动步数，合理使用弓箭/铳弹在远处攻击，等其靠近后再用剑给予最后一击。在漫长的冒险中，节省每一点HP都是很重要的。在迷宫中损失HP不可避免，而回复HP的方法除了使用各种回复药水以外，不停移动也可以使HP慢慢自动回复。利用这个特点，在药水紧张的时候我们可以在安全的地方来回移动，HP很快就可以回复满。另外，在睡眠状态下HP也会高速回复，不过维持时间很短就是了。

物品使用技巧

在迷宫中可以得到很多异常状态的药瓶，使用后会对自己造成不良影响。那么这些道具有什么用呢？除了与实验药合成回复药水以外，还可以对着敌人的方向选择"投げる"，这样敌人就会陷入异常状态了。对敌人造成异常的方法还有两种，一是用属性武器攻击，二是用特殊效果的杖。其中属性武器攻击发生异常是随机的，而杖则需要对着敌人方向选择"振る"。要注意的是，每把杖都是有使用次数限制的，和弓箭/铳弹一样，次数用完后杖就废了，扔掉留出空间吧。附带一提，补充弓箭/铳弹的方法除了直接从地面上拾取外，也可以用"矢じり袋/铳弹"作成"ツール"来合成。不同的是弓箭需要与木制品合成(如杖)，而铳弹则是与铁制品合成(如剑)。随着合成素材属性的不同，合成出来的弓箭/铳弹的属性也会不同。

道具图鉴（アイテム图鉴）

本作中各种物品的收集和使用绝对是一大乐趣。在恰当的时候使用恰当的道具，将敌人玩弄于股掌之间非常有成就感。在标题画面的"アイテム图鉴"中可以对收集到的道具进行确认，并可以查看它们的用途。以下就列出指轮、卷物和药水这三种最常用道具的全部列表，以方便大家冒险。

指轮列表

静寂の指轮	不容易被怪物主动攻击，饱食度下降加快
转移の指轮	移动几步就自动传送，饱食度下降加快
やすらぎの指轮	HP自动回复速度加快，饱食度下降加快
节制の指轮	饱食度下降减慢
豪杰の指轮	给予怪物的伤害增加，饱食度下降加快
高扬の指轮	防止力量值下降，饱食度下降加快
猛禽の指轮	攻击命中率上升，饱食度下降加快
派手の指轮	没用，只是个装饰品，饱食度下降加快
灵视の指轮	能看见隐身的怪物，饱食度下降加快
金刚の指轮	防止武器防具能力下降，饱食度下降加快

卷物列表

精炼の卷物(剑)	装备中武器攻击力+1
精炼の卷物(铠)	装备中铠甲防御力+1
守护の卷物(剑)	装备中武器攻击力不会下降
守护の卷物(铠)	装备中铠甲防御力不会下降
解咒の卷物	解除身上所有诅咒装备的诅咒状态
爆音の卷物	吵醒全部睡着的怪物
召唤の卷物	在身边召唤怪物
封缚の卷物	附近敌人全部无法移动
绝对领域の卷物	放在身边后怪物无法攻击
空间障壁の卷物	放在身边后怪物无法通过
森の地图の卷物	显示该层全部地形
知识の卷物	调查效果不明的道具
转移の卷物	随机传送到本层其他地点
安眠の卷物	进入睡眠状态
眠眠の卷物	靠近的怪物会进入睡眠状态
火の导きの卷物	为无属性的武器附加火属性
冰の导きの卷物	为无属性的武器附加冰属性
雷の导きの卷物	为无属性的武器附加雷属性

药水列表

回复の水	HP回复50左右，HP满时提升最大值1点
生命の水	HP回复150左右，HP满时提升最大值2点
力の水	Str回复1点，Str满时提升最大值1点
元气水	Str完全回复至最大值
千里眼の妙药	显示本层全部道具位置
锐敏の药	显示本层全部怪物位置
ウインダリアの露	等级上升1级
イダテンの汉方	攻击速度变快
实验药	与其他药水合成新药水
黑暗の水	攻击命中率降低
迷いの森の树液	看到怪物都是相同形态，无法区分
混乱の水	行动不受控制
毒の小瓶	每次行动都受到伤害，且Str下降1点
火炎瓶	连续受到火焰伤害
迷いの森のわき水	随机产生各种药水的效果
イサの饮み水	饱食度小回复
万能药	异常状态全回复
增强剂	攻击力两倍
透过剂	隐身，敌人无法发现
冰结瓶	被冻住无法行动，并受到冰冻伤害
睡眠药	进入睡眠状态，被攻击也不会醒
不死の水	短时间的无敌状态

徽章交换（メダルトレード）

每次完成迷宫，系统都会对玩家的表现给出评价，之后会根据评价奖励一定数量的徽章(メダル)。之后，在标题画面菜单中选择“メダルトレード”就可以交换各种物品了。每种物品只能交换一次，然后在刚进入迷宫时就会拥有这些物品了，而且全角色通用。其中最强的“王の剑”不但攻击力高，而且可以附加全部的异常攻击，非常强悍；而“节制の指轮”则可以大大降低饱食度的消耗，绝对必备。全部交换内容如右表所示：

生命の水	30
野菜盛り	100
实验药	100
救急セット	150
万能药	150
元气水	250
解咒の卷物	250
野菜大盛り	300
魔弹の杖	300
知识の卷物	300
眠眠の杖	300
精炼の卷物(剑)	400
暗杀者の剑	400
魔王の杖	1000
绝对领域の卷物	1000
バロ兵の铠甲	1500
节制の指轮	3000
王の剑	5000



玩后感



作为一款迷宫冒险类游戏，本作的剧情相当乏味，但迷宫部分做得还是不错的。说起来随机生成的迷宫最吸引人的地方就是每次进行游戏都是全新的开始、全新的挑战，不会让人感到重复而厌倦。本作迷宫虽然少，但是通关后的隐藏迷宫足以让人玩上数个小时而且乐在其中。完成全部图鉴收集连同打完隐藏迷宫大概要花上近10个小时，虽然之后吸引力不足，但至少在这10个小时内，我们充分享受到了游戏的乐趣，这就足够了。





文 木桶 编 乌冬 美编 澄香

召唤之夜

サモンナイト

NDS				
NBGI	S・RPG	2008年4月24日	日版	
1人	1Gb	5040日元	无对应周边	

上辑为大家献上了本作的流程攻略，想必大家已经享受到了这款优秀作品带来的乐趣了吧。这次的研究为大家带来的是召唤兽资料和全人物的分析，希望对还未通关的朋友有所帮助。

全召唤作成列表

★小技巧之一

大家都知道打开宝箱后可以获得6个召唤石，其中有3个是同一种，但是我们只能拿走3个。那么如果希望大量获得某一种召唤石该怎么做呢？其实只要观察宝箱上不停变换的颜色，看准时机在相应的颜色时攻击就能让那种属性的石头出现3个了，这也是系列的惯例了。

（红色字体为该种类最强装备，○表示回复，×表示伤害）

装饰品	机	鬼	灵	兽	无
小さなモーター	No.08とらわれの机兵	×	さびた剑(剑)	さびた剑(剑)	黄金铳(铳)
ステラエンジン	No.09ヘキサアームズ	×	No.26圣母プラーマ	さびた剑(剑)	シュバルツ00(装甲)
RMD266	No.02ゴレム	×	ペーパーナイフ(短剑)	○	×
GKTSKU II	No.08とらわれの机兵	×	さびた剑(剑)	さびた剑(剑)	ZZパイン36(装甲)
黄金绅士	No.06ディアブロ	×	No.24プチデビル	ペーパーナイフ(短剑)	No.49勇士の石像
ウィルスガード	No.05アーマーチャンプ	×	サモナイトペン	さびた剑(剑)	No.50反魔の水晶
クリティツール	No.06ディアブロ	No.14オオアカ切断虫	No.32キュピット	No.39クロックラビィ	魔召のローブ(ローブ)
スーパーツール	勇者ドリル(ドリル)	神破天荒(武具)	デスロッド(杖)	クリスタガー(短剑)	バッシュアーマー(重装)
鉄人コントローラ	No.05アーマーチャンプ	×	ギガメイル(轻装)	さびた剑(剑)	ゴーマクラッシュ(斧)
银箔のボード	No.01ライザー	竹刀(刀)	○	バッシュアーマー(重装)	No.48石细工の土台
ジャンクボード	No.04ウィンゲイル	×	さびた剑(剑)	さびた剑(剑)	No.48石细工の土台
松のかんざし	No.03ビビアロイド	No.11ナガレ	No.22タケシー	フレイム・タン(大剑)	No.46シャインセイバー
コハクのかんざし	No.03ビビアロイド	No.12クロ	No.21ボワソ	○	サモナイトペン
ベッコウかんざし	サモナイトペン	No.14オオアカ切断虫	○	No.35タマヒポ	×
勾玉	ハッピーナイフ(短剑)	No.11ナガレ	○	○	サモナイトペン
炎皇玉	No.07フレイムナイト	×	竹刀(刀)	No.42ペンタくん	×
荒天华玉	×	No.19ひな&シロトト	竹刀(刀)	竹刀(刀)	No.45ガイアマテリアル
破魔札	サモナイトペン	No.16金刚鬼	破灵刃(投具)	エドムラサキ(着物)	×
神兽封杀札	さびた剑(剑)	No.15ノロイ	ペーパーナイフ(短剑)	No.35タマヒポ	×
封忍咒札	×	No.16金刚鬼	No.30バラ・ダリオ	流星刃(投具)	×
忍秘传・阴	×	No.17鬼愿法师	竹刀(刀)	竹刀(刀)	ランパショウ(着物)
忍秘传・阳	×	No.18鬼神将ガイエン	No.30バラ・ダリオ	○	流星苦无(投具)
ペンダント	No.02ゴレム	×	No.21ボワソ	○	No.44ロックマテリアル
金のロザリオ	さびた剑(剑)	さびた剑(剑)	No.32キュピット	○	魔召のローブ(ローブ)
铳弹のペンダント	ダウンスパイラル(铳)	×	さびた剑(剑)	さびた剑(剑)	カトマパイン42(装甲)
燃えさかるランプ	No.01ライザー	×	No.23リブシー	○	×
赤光のランプ	No.03ビビアロイド	サモナイトペン	メリケンサック(武具)	No.38スライムポット	×
恶魔の名刺	サモナイトペン	ブレストシェル(轻装)	No.24プチデビル	○	ハッピーナイフ(短剑)
タロットカード	×	No.15ノロイ	No.25ルニア	○	サモナイトペン
铁の冠	×	サモナイトペン	○	サモナイトペン	No.44ロックマテリアル
圣王母の冠	サモナイトペン	ちゃんちゃんこ(ローブ)	No.26圣母プラーマ	No.39クロックラビィ	青流の水弓(弓)
百兽の冠	×	×	○	No.42ペンタくん	×
サンゴの腕轮	さびた剑(剑)	No.11ナガレ	○	No.36ローレライ	×
晓の腕轮	十字手里剑(投具)	竹刀(刀)	No.23リブシー	No.40エールキティ	No.46シャインセイバー
黑锁の腕轮	サモナイトペン	×	No.27魔臣ガルマザリア	○	サモナイトペン
黑曜石の指轮	No.04ウィンゲイル	スレッショルド(剑)	ジオガード(ローブ)	○	琴乱长弓(弓)
王道リング	No.07フレイムナイト	No.16金刚鬼	No.32キュピット	No.35タマヒポ	○
青い首轮	スレッショルド(剑)	×	No.22タケシー	No.34スワンプ	サモナイトペン
铃のついた首轮	×	No.13ムジナ	○	No.40エールキティ	サモナイトペン
トゲのついた首轮	×	怒りの武具(武具)	サモナイトペン	○	サモナイトペン
龙のウロコ	×	No.18鬼神将ガイエン	竹刀(刀)	No.41ペトラミア	×
剑龙のウロコ	×	鬼一法眼弓(弓)	センジュコウレン(着物)	No.43ゲルニカ	×
狼の尻尾	サモナイトペン	×	○	No.40エールキティ	No.44ロックマテリアル
丸い尻尾	×	サモナイトペン	No.26圣母プラーマ	No.39クロックラビィ	ペーパーナイフ(短剑)
ウサギの尻尾	×	サモナイトペン	タイガベーゼ(兽服)	No.39クロックラビィ	タイガベーゼ(兽服)
キツネの尻尾	ベストハーベスト(兽服)	铭刀ムラマサ(刀)	ソウルブレイカー(剑)	兽王のツメ(爪)	グラフミスト(ローブ)
谜の爪	×	No.12クロ	サモナイトペン	No.33テテ	サモナイトペン
柔らかい骨饰り	×	×	No.24プチデビル	No.34スワンプ	No.49勇士の石像
ガレフのお守り	サモナイトペン	サモナイトペン	サモナイトペン	No.37フラップイヤー	No.50反魔の水晶
かたい骨饰り	巨人の斧(斧)	No.14オオアカ切断虫	ペーパーナイフ(短剑)	ペーパーナイフ(短剑)	×
メトラルホーン	×	×	希望のローブ(ローブ)	○	No.45ガイアマテリアル
虎の骨	×	ケゴンホウセン(着物)	アイオーン(斧)	兽妃のツメ(爪)	×
チョウの羽	×	No.12クロ	No.25ルニア	サモナイトペン	No.46シャインセイバー
オカリナ	さびた剑(剑)	No.10ミョージン	○	No.33テテ	No.48石细工の土台
トゲトゲオカリナ	サモナイトペン	魔召のローブ(ローブ)	No.25ルニア	No.36ローレライ	×
黑涂りのオカリナ	×	烈火宝弓(弓)	○	No.37フラップイヤー	No.47ダークブリンガー
サングラス	レイエッジ(短剑)	No.13ムジナ	No.28ブラックラック	さびた剑(剑)	×
かきかたの本	ペーパーナイフ(短剑)	No.13ムジナ	No.32キュピット	ペーパーナイフ(短剑)	×
ペット手帐	サモナイトペン	×	No.22タケシー	No.34スワンプ	サモナイトペン
半魔の日记	×	×	No.28ブラックラック	No.38スライムポット	No.47ダークブリンガー
预言书666	No.05アーマーチャンプ	No.15ノロイ	No.27魔臣ガルマザリア	No.41ペトラミア	No.45ガイアマテリアル
天使辞典	×	×	No.29天使エルエル	○	No.46シャインセイバー
防尘マスク	No.04ウィンゲイル	×	サモナイトペン	ペーパーナイフ(短剑)	No.44ロックマテリアル
テキサスのマスク	チェンソウ(ドリル)	×	メタルロッド(杖)	ファンゲルフ(爪)	×
ベッコウの手镜	×	No.17鬼愿法师	No.23リブシー	竹刀(刀)	No.50反魔の水晶
铁矿石	No.02ゴレム	×	希望のメイル(轻装)	ビリオン・デス(大剑)	ゼノパイン99(装甲)
オリハルコン	サイコブレード(大剑)	ハッピーナイフ(短剑)	バレリィセイバー(剑)	カーネルヘブ(斧)	No.47ダークブリンガー
贤者の石	デストロイザ(ドリル)	×	No.31ツヴァイレライ	○	ヴァルキリー(枪)
かっこいい钓り竿	×	No.11ナガレ	○	No.38スライムポット	×
ゴールデンルアー	×	No.14オオアカ切断虫	○	No.41ペトラミア	×
ガマの卷物	×	No.20大水妖ミズチ	○	○	柳生十字手里剑(投具)
铃のお守り	No.01ライザー	No.10ミョージン	No.23リブシー	No.37フラップイヤー	×

人物分析

(※属性一栏均是指该人物的召唤术能达到的最高等级)

★小技巧之二

人物移动时一直按住A键(或点着下屏)可以加快移动速度。而按B键(或点击下屏)可以取消召唤动画。





名称	属性	分析
主人公	全S	根据选择的不同主人公的成长方向也会不同，但是因为4属性S级召唤术都能使用，所以培养成召唤系的更有前途。技能里面基本都是很实用的，不愧是主人公啊。
搭档	双S	由于可以使用两种S级召唤，再加上MAT成长很高，也是强烈推荐使用的角色。技能方面拥有魔抗和幻实防御，但是只能用一个，如果担心被打掉MP的话就装魔抗吧！
レイド	机A	物理型的强者，主要是强悍的能力：ブロック学会相当早，前中期推荐，后期则推荐使用最无耻的防御技能心眼，这就完全无视了敌人的各方向攻击，效果非常明显。
ガゼル	兽B	前期可以利用逆境这个能力，正好为了BC我方的等级肯定低；再加上背后攻击伤害上升，攻击输出还是不错的。但是能力成长实在不怎么样，到后期可以放弃了。
エドス	鬼B	同样是物理型的强力同伴，AT成长完全不用担心，只要多注意补MDF就好。很早就学会全异常无效和ブロック，后期还有我方惟一的斗气和正面攻击技能，简直是超级肉盾。
ジンガ	鬼B	前期的回复技能气功和提高会心率的逆境比较有用。但是能力成长相对来说并不突出，后期配合两次攻击还是勉强能给敌人造成大伤害的，可惜比他强的物理型角色太多了，还是淘汰吧。
モナティ	兽A	能力成长不算很好，勉强可以归为召唤型角色吧。技能方面火事场のバカ力对她来说作用不大，并且两次道具，道具投掷，这些使用道具很方便的技能在BC挑战里没意义，不是很有爱的话还是提早放弃吧。
ラムダ	机C	绝对的物理型主力，断头の剑戟和绝对攻击都是很无耻的能力，而本身AT成长也很高，个人认为实用度甚至在レイド之上。不过攻击属性是横斩大剑，这有利有弊，具体还是要看每个人怎么用了。
セシル	灵B	同样可以使用气功进行回复，不过AT成长没ジンガ高，惟一突出的是MDF。技能里面的先制是不错的，但是没有特别的长处，总的来说不是很好用的角色。
ベルゴ	鬼A	攻击属性是突刺长枪，一次攻击两个敌人感觉挺爽，但是AT成长不高，偏偏还不能学会什么好技能。身为物理型角色鬼的属性竟然达到了A级，当然这样的结果就是两方面都不咋地，不做推荐。
スタウト	灵B	专职的搞笑角色，全能力极其平均，说好听叫魔武双修，说白了就啥都不是。技能方面倒是挺不错的，あっ！是骗敌人回头然后趁机打背，十分猥琐，正如其长相。在这个长相说明一切的年代里，注定了他坐板凳命运的。
ギブソン	灵S	灵属性召唤师，MAT成长绝对让人放心。技能方面虽然学不到什么好东西，但是只要靠基础能力配合S级召唤就够了，威力十分惊人，一定要培养。
スウォン	兽B	攻击成长还算不错的弓箭手，值得培养。在很多情况下远程攻击可以发挥很大的作用，再加上有一个チャージ来提升攻击力，到后期装备铳后威力还是比较可观的。
ローカス	机B	可以装备斧攻击就很高了，还可以学到全部的ダブル系技能，在攻击输出方面是合格了。但是他的缺点是移动只有3，很可能在他接触到敌人之前战斗就结束了。
アカネ	鬼B	能力成长平均，装备刀的话AT还过得去。其实她厉害的地方在技能，猿飞之术和空蝉之术都太无耻了，如果要用她的话就把降低敌人能力的凭依召唤给她装上吧！个人推荐使用。
ミモザ	兽S	MAT成长比ギブソン还高一点的兽属性召唤师，除了属性不同外基本上和ギブソン一样。另外一个比ギブソン强的地方是移动有4，非常好用。
エルカ	兽B	全能力成长都很不怎么样，但是只凭メトルラの魔眼一招就足够让笔者我强烈推荐：无视敌人MDF进行绝对成功的麻痹攻击，在BC中可以起到巨大的作用。
イリアス	灵B	相比另外两个骑士，イリアス就差了很多，不管是技能还是数值。两次攻击是他惟一的优势，配合チャージ伤害还是很可观的，不过个人认为还是他的两个前辈好用。
サイサリス	灵B	对比スウォン，AT成长更低，而魔法方面稍强并且移动有4，完全可以当成スウォン来用。个人推荐两个弓箭手培养一个就行了。
エルジン	机S	MAT成长没ギブソン他俩高，但是依然强悍，毕竟机属性的召唤术有S级本身就很厉害了。虽然可以装备铳，但是攻击力基本可以无视，为了保证召唤术的伤害，升级时最好把点数全加到MAT上。
カイナ	鬼S	四个召唤师里MAT成长最低的，但是还是推荐。除了鬼属性S级特别好用以外，她本身的技能也很好用，中了敌人的凭依就靠她来解除了。另外，没人会用她去勇猛果敢吧……

名称	属性	分析
シオン	鬼B	用法和アカネ差不多，但是不会空蝉之术，取而代之的是背后攻击，在输出上更胜一筹。隐密的作用是突入敌阵直接收拾召唤师，但是太危险了，不作推荐。
カザミネ	鬼B	该长攻击的全长到防御上去了，MDF在物理型中算是很高的，但是攻击不行就没意义了。技能中有一招居合斩，但是MP又限制了使用次数，实在找不到推荐的理由。
エスガルド	机A	最强物理型角色，没有之一。其AT成长最高，装备的武器钻头是全武器攻击最高，还能装备铳远程攻击；由于是金属躯体所以不怕异常状态，而且还有招敌我识别的范围攻击卫星炮，绝对是队伍里的排头兵。
ガウム	兽B	同样很强的物理型角色，由于不能装装备所以前中期能力成长奇高。可惜技能中的精神攻击毫无用处，在很多时候对付敌人召唤师直接砍就好了，想奇袭的话可以一用。

全特殊能力列表



★小技巧之三

ZOC的效果是敌人不能接近，通常用法是引诱敌人时可以保证敌人不能直接攻击。其实活用这个效果的话，可以有效地防止濒死的敌人逃跑。

名称	效果
誓约のちから	消费一个召唤石作成召唤兽，消耗MP5
全召唤装备	能装备全部属性的召唤兽
俊敏	增加对直接攻击的回避率
见切	增加对投具、弓、铳的回避率，受到物理攻击则等于反击时所受伤害
魔抗	减少魔法和远距离攻击的伤害
幻实防御	随机将HP伤害转换为MP伤害，受到物理攻击则等于防御时所受伤害
ユニット召喚	可以将召唤兽实体化
ユニット召喚+1	实体化的召唤兽等级比原来高1级
盟友の绊	实体化的召唤兽等级比原来高3级
火事场のバカ力	濒死时攻击力上升
ど根性	濒死时异常状态无效
逆境	敌人等级比自己高时会心率上升
バックアタック	背后攻击伤害上升
フロントアタック	正面攻击伤害上升，反击无效
ダブルアタック	牺牲移动，连续攻击两次，先移动过则无效
ダブルムーブ	牺牲攻击，连续移动两次，先攻击过则无效
ダブルアイテム	牺牲移动和攻击，连续使用道具两次，先移动或攻击过则无效
アイテムスロー	道具远距离使用可能
カウンター	反击时攻击力上升
先制	受到攻击时先制反击
绝对攻击	攻击对手无法反击
ブロック	一定几率完全防御敌人物理攻击，对特殊攻击无效
眼力	形成ZOC(小)，石化、麻痹、魅了、睡眠时无效
威压	形成ZOC(中)，石化、麻痹、魅了、睡眠时无效
斗气	形成ZOC(大)，石化、麻痹、魅了、睡眠时无效
勇猛果敢	ZOC效果无视

名称	效果
心眼	不受方向伤害修正
祓いの印	解除凭依状态(单体)，消耗MP5
祓いの仪式	解除凭依状态(范围小)，消耗MP25
ストラ	回复40HP，消耗MP20
エルストラ	回复80HP，消耗MP40
バリストラ	回复120HP，消耗MP60
サルトビの术	无视高低差进行移动，消耗MP20
隐秘	移动中不会受到攻击，无视ZOC，消耗MP30
チャージ	增加下一次攻击物理攻击力，消耗MP10
应援	回复10%HP，增加会心率，物理伤害减少，消耗MP20
メトルラの魔眼	麻痹攻击，消耗40MP
居合い斩り	同时攻击横一列3格敌人，装备刀时专用，消耗MP80
卫星攻击	范围攻击，对敌BOSS伤害减半，对我方无效，消耗MP100
あっ!	正面使用攻击敌人变成打背，消耗MP1
异常无效 毒	毒状态无效
异常无效 マヒ	麻痹状态无效
异常无效 石化	石化状态无效
异常无效 魅了	魅了状态无效
全异常无效	全异常状态无效
スペシャルボディ	全异常状态无效
全凭依无效	全凭依效果无效
ハードボディ	物理伤害减少
プニプニボディ	物理伤害减少
うつせみの术	受到致命伤害时进行回避，可回避次数随等级上升而增加
断头の剑戟	攻击敌人后随机使敌人改变方向
狙いうち	投具、铳能够无视障碍进行攻击
精神攻击	物理攻击伤害MP
吸收攻击	物理攻击吸收HP
沉默攻击	物理攻击随机附带沉默效果
マヒ攻击	物理攻击随机附带麻痹效果

名称	效果
远距离攻击 冰结	冰的远距离攻击，威力和消耗MP随等级上升而上升
远距离攻击 召雷	雷的远距离攻击，威力和消耗MP随等级上升而上升
远距离攻击 星光	光的远距离攻击，威力和消耗MP随等级上升而上升
远距离攻击 流水	水的远距离攻击，威力和消耗MP随等级上升而上升

名称	效果
浮游	禁止移动的地形也可以通过，但是不能停留
ダッシュ!	在平地直线移动步数上升，碰到高低差则无效
抗魔の领域	在周围形成减轻魔法和远距离攻击伤害的区域
踏み台+1	当作1H的平台，制造人工高低差

关于结局

各结局的达成方法



上次的攻略中我们是按照搭档的爱情(友情)结局来介绍的，并且提到了关于BAD ENDING的魔王结局。事实上，根据17话之前好感度最高的角色的不同，本作还是有多个不同的结局的。以下是各个结局的达成方法，有兴趣进行多周目的玩家不妨一试。

搭档结局：队伍中好感度最高的是搭档，17话自动发生夜会话后达成。

勇者结局：队伍中好感度最高的是レイド/アルバ/ジンガ/アカネ/ラムダ/ペルゴ/スタウト/イリアス/サイサリス/ギブソン/シオン/カザミネ/エルジン/エスガルド中的一人，17话自动发生夜会话后达成。

通常结局：队伍中好感度最高的是リプレ/ガゼル/エドス/フィズ/ラミ/スウォン/モナティ/ローカス/セシル/エルカ/ミモザ/カイナ中的一人，17话自动发生夜会话后达成。

魔王结局：全部同伴好感度都很低，并且总共战斗不能数超过100，完成18话第一场战斗后进入魔王路线最终战，战斗后达成。另外，就算某个同伴好感度足够，也在17话发生了夜会话，但若同伴的战斗不能回数太多，还是会强制进入魔王结局。

从这里可以看出来影响结局的最重要因素是好感度。提升好感度的方法有很多，如多对话、多选择正确的选项、多派该角色出战、多进行夜会话等。

角色的去向

在魔王被打倒之后，世界自然是恢复了和平。主人公回到了自己的世界，那么同伴们现在情况如何呢？下面是来自官方《召唤之夜大事典》里的说明。

イリアス	继续担任骑士团长
カザミネ	重新踏上修行之旅，在2代再次加入
ギブソン	去了ゼラム
サイサリス	继续担任骑士团长助理
シオン	经营荞麦屋
スタウト	不明……
セシル	塞吉安特骑士团军医，与拉姆达订婚
ペルゴ	经营酒吧"告发之剑"
ミモザ	去了ゼラム
ラムダ	塞吉安特军事顾问，与塞西尔订婚
レイド	回到骑士团担任副团长
ローカス	回老家种田



其他人则留在了孤儿院，过着与之前相同的生活。最可怜的大概就是斯塔乌特了，连官方解释都是"不明"，不愧是专职搞笑的角色……

文 NEWTOP 编 羽纹
美编 咕噜

在本作中回归的G级任务给人留下印象最深的地方，恐怕就是那些G级怪物强烈的攻击欲望、惊人的移动速度、违反物理原则的怪异招式以及超厚的血量了。正因为G级怪物大多比较"混蛋"，使得玩家要打倒它们需要耗费相当多的精力。下面为大家介绍的几种战术，使你几乎可以不需花费多大力气就能轻松战胜它们。当然，如果你并不喜欢另类打法，那大可以跳过前面几段直接去看结尾，因为接下来的大部分内容将超乎你想象的"猥琐"！好吧，现在我们正式开始。





怪物猎人 携带版 2nd G				
モンスターハンター ポータブル 2nd G				
PSP	Capcom	ACT	2008年3月27日	日版
	1～4人	4800日元	无对应周边	

《MHP2G》中你不能不知道的另类打法

另类战法之一



奇面王虐待打法——小怪终究只是小怪

提到本作里最出乎人意料的BOSS，大多数人肯定会毫不迟疑地想到奇面王。不错，这个其貌不扬的小东西在转为正式BOSS之前，充其量只是个小奇面的加强版罢了。以至于就算在《MHP2G》发售前的几天，它也是几乎没有人愿意谈论的冷门怪物。大概是厂商为了给玩家一个"惊喜"吧，奇面王在本作中的出彩表现着实让那些曾经低估它的猎人们汗颜不已。相信被它揉虐至"药吃光光"，灰头土脸败下阵来的玩家绝不在少数，以至于奇面王才会在众人口中成为最BT的BOSS之一。不过呢，奇面王终究也只是个小BOSS罢了。这种BOSS的共同点就是耐性差、体力低、容易晕、吃道具，知道这些后就好办了！

首先我们要准备一只会属性攻击的狩猎猫做搭档，这只狩猎猫的攻击倾向最好是"只使用武器"那种，习得技能至少有"属性攻击【麻痹】"和"特殊攻击强化"。而我们的武器则是麻痹属性的锤子（约束牢笼G或黑猫锤G皆可）。

战法步骤

1. 战斗开始后，优先清掉它身边的杂鱼，奇面族杂鱼的捣蛋能力大家应该很清楚。
2. 扔个闪光玉封住奇面王的行动，使用转转乐先麻痹它一次（什么？你说如果没出属性咋办？那只能算RP问题，多扶老奶奶过马路吧）。
3. 只要它被麻住下面就好办了，请调整站位配合狩猎猫将奇面王夹在中间（位置要保证原地三连击可以全中，同时不会误伤到狩猎猫），就这样一左一右抽它"耳光"，奇面王将从此进入麻了晕、晕了麻的过程，几乎毫无还手之力。就算中途不小心被它逃脱，再重新制造机会就可以了。



这里顺便提一下奇面王两个恼人招数的回避方法：首先是攻击超狠的打狗……不，是"打人棒法"。很多刚到G级的猎人的第一次猫车几乎都是献给了此招。不过它在用这招之前一定会先尖叫着做几个"伸展运动"，如果看见奇面王摆出这样的POSE就请立即离开它的正前方。另一个讨厌的招数是火炎散射，这招虽然攻击范围很广，但却会在奇面王的背后形成一个死角，只要躲到它身后就完全没有问题了。



▲奇面王火炎散射的攻击死角。

另类战法之二



旧沙漠之水龙囚禁打法
——关起门来打鱼

G级水龙大概是除了奇面王、将军镰蟹和毒怪鸟外强化最多的一个BOSS了，尤其以贴地滑行的强化最为明显——速度快、范围广、伤害高，无数远程猎人深受其害。如此不老实的水龙实在是不可爱，有时甚至有把它关进笼子里好好教训一顿的冲动。实话告诉你，这并非异想天开，此想法真的可行。首先，我们的装备要发动自动标记这个技能，推荐使用"鹰见耳环"（啥，你说你还没有得到这个耳环，自己面壁思过去），必备道具为青蛙钓饵一个。

战法步骤

1. 先进入5区使用青蛙钓饵，此过程中途不能被水龙发现。至于那只讨厌的巨蜂，交给你的狩猎猫去处理好了（最好是火属性+武器一筋性格的狩猎猫），我们只需要静静地等着水龙咬钩。
2. 当水龙咬钩被钓上岸后，玩家要不顾一切地脱离5区进入4区。借助自动标记，我们可以看到失去目标的水龙正准备跳回到水中。
3. 赶在图标上张开双翼的水龙落入水中之前回到5区，此时跃入水中的水龙会立刻再从水中反跳回岸上，算准它落地的一刻，我们要再次出洞进入4区。



4. 当图标上的水龙停止前进的同时，请立即返回5区（此步骤相当重要，容不得半点迟疑）。

接下来，你将看到一个永生难忘的场景——水龙被囚禁在4区进入5区的石台内部无法挣脱，既不能游动也不能滑行火车，除了喷水以外任何有威胁的招数也休想使出来。此时的水龙无疑变成了一个肉靶，任人料理。可能这时候有人要问了：能放开了打固然好，可是将它打死在墙里面不就挖不到了吗？其实解决方法很简单！估计打得差不多后（可以考虑捕获见极技能，图标颜色变黄了就表示水龙快挂了），我们只要再去一次4区，回来时你会发现水龙已经脱离了石壁的囚禁在半空中原地游动（那可是真正意义上的悬空滑行）。我们要做的只是将它击落就可以了。

这个技巧的重点在于引诱水龙对高台做直线火车，如果你非要等水龙自己跳上岸的话，它的上岸路线一般都是斜的，那样的话该BUG便无法达成了。这个另类打法看似过程繁琐，其实只要用过一次就会发现异常的简单。如果你是一位对水龙感到苦手的猎人，不妨尝试一下这另类的悠闲。



另类战法之三

沼地之将军镰蟹上台打法
——赶螃蟹上架

G级的蟹类怪物发生了本质的进化，攻击频率变快、攻击伤害提升、全身抗性增强……像《MHP2》里中那种“跟它比谁狠”的打法已经行不通了。更过分的是，前作中可以用来挡住将军镰蟹的几个石柱，如今在它们眼里完全空气化（凭什么螃蟹可以无视障碍一穿而过，我们猎人靠近石柱就会被挡住？）。而将军镰蟹出没的火山和沼地两处的高台也已经被取消（再次鄙视制作组，有高台却不让用，那当初制作高台干什么？放在那里馋人吗？），难道猎人们除了跟这些四条腿的大号臭虫硬碰硬外，真的再无其它出路可选了吗？答案自然是否定的。既然不肯让我们上高台，那么就反过来把螃蟹们请上去吧！这个打法所需要的道具为闪光玉或角笛，以及回家玉。狩猎地点选择在沼地，武器为远程（推荐能装扩散弹或者散弹的弩）。为防止意外发生，推荐不带狩猎猫。

战法步骤

1. 进入任务后直奔7区洞窟。如果是单镰蟹任务，等一会它就会来到这个区；如果是双镰蟹任务，普通种一上来即会在这里出现。
2. 该区的左边有一个隧道，这里平时是供桃毛兽王和电龙换区之用的地方。本技巧的重点正是要借助这个隧道。
3. 跑到隧道正下方，中途不能让将军镰蟹发现，然后投掷闪光玉或吹响角笛。接着马上使用回家玉，别管其他的直接扔了就是，速度一定要快。
4. 回到营地后立刻返回7区，进区后切记要贴着左侧墙壁前进（这点很重要），否则将会前功尽弃。

如果一切顺利的话，当你再次来到那个隧道下面时，就会发现将军镰蟹已经跑到了隧道里面，不管它是爬行也好，钻地也好，总之都无法从里面脱出，只能被动挨打。接下来就不用说了，尽情地用子弹招呼它吧。同水龙一样，只要我们在打死它前换一下区，再回来时它才被允许从上面脱身。

至于之前为什么推荐带可以使用扩散弹和



散弹的弩，那是因为隧道口的墙壁判定比较高，如果使用弓或者打贯通弹和通常弹的弩，那么遇到体型稍微小一点的将军镰蟹时，几乎只能打到它的头，枪口稍微低一点子弹就没判定了。而散弹和扩散弹就没有这种倒霉的要求，前者可以穿墙，后者击中任意部位后就会原地散落。

另类战法之四

角龙上台新打法
——由被动变主动

角龙一家历来是公认的强敌，哪怕是号称系列最弱角龙的《MHP2》里，其迅猛的攻击方式以及超高的体力依然使它稳坐在高手向BOSS的行列。而在本次的G级难度下，角龙一族全面翻身，不仅攻击力大幅提升，移动速度更加惊人，还从网络版《MHFO》的棘龙那里拜师学艺，习得了一帅气无比的俯身角顶招式。而它自行钻研出的飘移式钻地更是成为了不少猎人的噩梦。

之前几作中，日本玩家曾总结出一套引诱角龙上旧沙漠10区高台的技巧。可惜的是那套技巧变数太多，拿到《MHP2G》中并不好用，除了角龙肯不肯往高台方向走这点考验RP外，另一个原因就是通常状态下角龙钻地的时候多了。不理它的话，经常一直潜在地下直到换区。

接下来为大家介绍的这个对付角龙的战术，虽然同样是引诱它上台，但是比较之前的方法更节省时间和道具，且成功率为100%。需要的装备基本无要求，高耳完全不用，冷热饮也没必要，但一定要有自动标记。道具方面，运气好的话只需要一个回家玉即可。

战法步骤

1. 任务开始后无论你出现在哪里，立即跑到10区，想办法引起角龙的注意（如果没发现

你直接一个闪光或角笛吸引它，不过基本不会出现这种情况）。

2. 爬上高台，引诱角龙对着高台凸出的部分斜着使用火车（注意！一定得是图中的站位和方向）。如果角龙一时犯迷糊不肯过来，就先清



清黄速龙，防止它给猎人捣乱。飞虫是会无限刷新的，这里就不要再费力气了。

3. 终于等到它冲过来成功卡角了，二话不说立刻一个回家玉回营地。

4. 之后来到4区与10区交界处的洞口等候。等到角龙的标记变成蓝色后，立即进入10区。这时候会看到角龙正对着刚才卡住它角的方向犯愣。我们要做的就是蹲下身子，防止被它发现。

5. 也是最重要的部分！角龙发一会愣就会原地钻地，此时应抓紧时间在它的身体没有完全没入土中时回到4区（不要投掷闪光玉，用它只是在耽误时间）。这时候会看到蓝色的标记慢慢往上移动了，在图标掉头之前请马上再返回10区，注意此时速度一定要快，不然会失败。

如果严格按照如上步骤进行，那么此时角龙100%登上了高台。此法和将军镰蟹那个一样是利用了怪物在无人的环境下行动不受地形影响的BUG。此时不管你是用近战武器还是远程武器都可以轻松虐待它了。为了安全起见，近战可以稍等片刻，等到角龙安静下来出现换区的行为。由于身处高台，角龙无法钻地，只能不停地原地走路，不管怎么攻击它也不会产生反应。想捕捉的同学可以在角龙瘸了之后扔个闪光，然后在它脚下放麻穴。



新沙漠的黑角龙也可以用这个方法，蹂躏它的地点在9区。不过那里的等待会是个相当考验RP的过程，可能有时黑角龙五分钟就过来，也可能半个小时都过不来……所以，刷黑角龙素材还是选择旧沙漠的断背黑四本吧，至少可以让你以满补品的状态单挑第二只。

另类战法之五

熔岩龙卡位打法
——缺钱？找烤鱼啊



首次登陆携带版的新怪物熔岩龙被大伙亲切地称呼为“烤鱼”，这本来是一个非常值得期待的怪物。不可否认，这家伙的实力的确很强——怒后滑行转弯方向修正性极强，对远程猎人威胁不小。对付近战猎人的震地跳龙门速快攻高，就连正面躲开的岩浆喷射还有可能再从背后炸回来。乍看之下，除了铁山靠的判定比水龙低很多外，似乎是个相当完美的BOSS。

可惜现如今，熔岩龙却因为一个小小的BUG，完全沦为了猎人们的刷钱对象。这种怪物只在火山的10区和9区活动，而连接这两个区的地方都有山洞一类的小通道，这些通道就是熔岩龙被虐杀的关键地点！

“猥琐”熔岩龙的任务推荐选择“燃烧的大河”，因为没有杂鱼干扰。装备方面最好是能同时发动自动装填、属性攻击强化、回避性能+2（或回避距离UP）三个技能，武器首推老山龙炮·极配合水冷弹。由于本作的通常弹和属性弹在连射状态下几乎没有反动，再加上G级怪物防御力超高，使得属性攻击显得越来越高效，而“自动装填”和“属性攻击强化”两个技能的发动使得老山龙炮·极的性能超越红黑龙炮，坐上了最实用重弩的头把交椅。烤鱼弱水很严重，带好水冷弹调和素材和通常弹3就不用担心弹药不够。准备工作完成后，就让我们开始虐待吧。

战法步骤

1. 任务开始后要在第一时间内赶到2区到10区的交界处，如果离得太远就立刻扔个回家玉。之所以选择这个位置后面会交待。

2. 进入10区后先用闪光玉或角笛吸引一只（如果来晚了它就会换区），然后往回走两步等着熔岩龙来打你。站在如下图所示的位置不怕烤鱼放烟花、跳龙门，滑行攻击也摸不到人，惟一可以伤到猎人的就是岩浆块喷射。此



时“回避”系列技能就可以发挥作用，而且这个通道非常宽敞，不必担心被溅落回来的火花伤到。

3. 打到一半时，9区的熔岩龙会跑到10区。将它也吸引过来，两只一起打可以节省大量弹药，更重要的是两条烤鱼对着猎人喷出的岩浆块大多会被自己的同伴挡下。尤其是当其中一只挂掉后，它的尸体就成为了最保险的挡箭牌。

这里回头解释下为什么非要从2区进入10区，因为如果从9区进入10区的话，那么这个区的熔岩龙就算没有发现你，它也不会在短时间内移动到10区去。这样不仅弹药消耗会变多，虐杀时间也会因此而延长，相当不划算。

熔岩龙可以剥取四次，没有任何怨念素材存在，而且其素材的卖价都十分高，故不推荐捕捉（捕捉的话奖励素材有可能低于4个）。到了后期，缺钱找它准没错。平均每场五分钟左右，运气好的话所有材料全卖能净收入二十万，顺便连称号一起刷了。

另类战法之穴

迅龙道具猥琐打法
——让付出与回报成正比



本作的形象怪物迅龙，其攻击方式与动作野蛮的轰龙完全不同。速度极快，动作极帅，一招一式仿佛都经过深思熟虑一般。对于这种智能型BOSS，即便是老猎人也难保没有失误的时候。不过是生物就会有弱点，而迅龙的弱点在于道具。对迅龙用道具战所需物品为：闪光玉若干、音爆弹若干、落穴3个（想多带也没可能），若是嫌麻烦的话其实连落穴都可以不带。如果求全破的话就使用火属性双剑，反之求速杀的话带锤子就再好不过的了，具体战法如下。



战法步骤

1. 找到迅龙后，二话不说闪光玉晃之。迅龙失去视力后，行动只剩下原地咆哮、甩尾、后跳、连段跳四招。其中以连段跳的使用几率最高，此招在起跳前有一个明显的长达两秒多的蓄力动作（特征为原地尾巴上翘不动），这个准备动作就是它的破绽。

2. 当迅龙做出连段跳的准备动作时，立刻对其丢出音爆弹，迅龙会因为受到惊吓失衡倒地，时间长达数秒之久。此时就可以上前对其弱点——头部展开攻击。

3. 迅龙解除失衡后，不管伤害够不够都会发怒。无视之，原地埋落穴（没带的话此步可以跳过）。迅龙只有愤怒状态下才会坠入落穴，且时间非常久，可以趁机破翼（只有打在翼刃上才能破翼，打在爪子上无效）。

4.迅龙从落穴脱出后应该已经恢复视力。这时收起武器背对它再补一颗闪光玉，迅龙会从空中掉下来。上去给它几下，迅龙就会跳到一旁咆哮。之后静等它使出连段跳的前兆动作，继续以音爆弹伺候。如此反复，即便是菜鸟猎人也可以在短时间内轻松击杀迅龙。



由于迅龙尾巴比较难断，采用常规打法时利用该技巧断尾就是最轻松的了。这里顺便说明一下迅龙断尾的问题：很多人遇到过这样的情况，明明全程都在打尾巴，为什么有时候能断有时候就不能断？断迅龙尾到底是不是跟古龙一样要求一定血量之下？其实，迅龙的断尾判定虽然复杂，但跟古龙断尾相比完全是两码事。迅龙尾巴分为中段和末端两个部分，如果一直攻击中段的话，充其量只能破棘，砍到死也无法断尾。只有在其愤怒状态下攻击尾巴末端，并且出现两段失衡之后，断尾才能达成。

另类战法之七

脑残 JUMP 炎帝制造法
——它的地盘我做主

5月16日，官方开放了“JUMP爆炎之帝”任务下载。想当初《MHP2》里那只曾经令人印象深刻——打得一蹋胡涂，场场猫车三犯者大有人在。不过这次的炎帝似乎没有以前那么夸张（当初随便中个火车或扑击减掉的血几乎可以开猫火了），虽然还是蛮强的，但因为它的血太少，加上这次的尘爆很容易分辨出远近（红色火花为近距离，黄色火花为远距离），单人或团战相对容易了不少。虽说如此，猎人的另类猥琐精神……哦不，另类速杀精神还是要贯彻到底的。

此次任务的地点为白天的火山，炎帝的起始出现地点为8区。大概连制作者也不曾想到会存在这样的BUG——如果赶在炎帝换区前



在8区与其开战，猎人面对的将是一只严重脑残的炎王龙。攻击欲望极低、闪光玉无效、喜欢原地犯傻……团战时若想最速达成任务，那8区的炎帝无疑是最好的目标。就算是单人出战，也可以在这里消耗它大量体力。那么如何在最短的时间内赶到8区呢？正常情况下，猎人只能在2、5、7三个区出现，这种距离无论如何也来不及在炎帝换区前赶到。而最近的路线，其实是从隐藏区到8区的这条路，为此就一定要发动猫饭中的“秘境探索术”才行。



另类战法之八

落穴接力打法
——团战猥琐的极致

本打法最早是用来快速击杀铠龙而发明的。但事实证明，但凡吃落穴的怪其实都可以

通过这个方法虐杀。装备要求：对应怪物弱点的双剑。技能要求：锋利度等级+1、砥石使用高速化、业物、罠师、风压无效，以上技能可以视情况自行搭配。所需道具：落穴若干。战术思想为利用猎人间连续有规律地施放陷阱，使目标怪物不断受困，其间一直攻击即可。这个技巧有以下几点需要注意：

战法步骤

1. 事先分配好每个人放置落穴的顺序。如果想断尾就要连麻穴的安放顺序也决定好，由于G级怪物很容易发怒，断尾前千万别做多余的攻击。对于愤怒状态下的怪物，这个打法是无效的。
2. 怪物掉进落穴后，队员们要各守一个位置乱舞，切记不可打搅同伴的行动。
3. 如果没有风压无效和罠师技能的支持，每乱舞三次下一个人就要放落穴；在有风压无效的情况下，一般可以乱舞四次；假如两个技能都有，或者怪物本身不会产生风压的话，一般可以乱舞五次（不同怪物中落穴的时间也不一样，这里的次数是以飞龙种为例）。
4. 落穴一定到紧靠着猎物的肚子下面放，位置太偏的话可能会给猎物愤怒的机会，那样的话接力就失败了。
5. 磨刀的时机在放完自己的落穴之后。队友配合娴熟的话，任何怪物都无法在这个战术的打击下撑过三分钟。



另类战法之九

双黑铠单人极速打法
——针对弱点双重打击

昏暗的环境、漆黑的甲壳、敏捷的速度、庞大的身躯、恐怖的力量……《MHG》中惟一获得攻、防双S级称号的铠龙亚种——黑铠龙，在《MHP2G》中获得了更加强大的能力。虽然它的吼叫带给猎人的硬直威胁变短、热线喷射后是否追加爆炎气体也可以通过肚子下是否有黑烟来判断。但是新加入的震地扑飞和靠近甩尾依然让猎人们吃尽苦头。就算有防御强化和耐震支持，单人要想尽快击杀它也不是件容易事。

在可防御的武器中，大剑收招速度慢，很容易中招；片手打点太低，大部分攻击只能落在脚上；顶级水属性长枪的属性值全面削弱，铳枪也好不到哪去。远程武器中，自动装填加上属攻强化的老山龙炮·极是个好东西，在与双黑铠的战斗中能以最快的速度击杀第一只，但轮到第二只时就会面临高效子弹不够的尴尬场面。使用龙头琴“浇花”也不错，但鉴于扩散弓必须跟目标保持近距离才能全中，且G级黑铠龙体型太大，一段蓄力不方便瞄准，故打起来也很辛苦。

经过多次出战比较，笔者最终选择了虾王轻弩G。此弩的特技为水冷弹速射，使用“装填数UP”后能同时装填四乘三发水冷弹、四发LV1毒弹、两发LV2毒弹，水和毒刚好都是黑铠龙的克星。再配合该弩上的一洞，正好可以搭配出“高级耳拴”、“装填数UP”和“属性攻击强化”这3个技能。双黑铠极速打法如下：

战法步骤

1. 进入任务后，不管将哪边的黑铠龙定为优先击杀的目标，也要先去将另一只引住，拖延两只聚到一起的时间。
2. 锁定目标后，先以毒弹进行攻击，目标中毒后就换上水冷弹射击腹部。本作G级黑铠龙多了一招靠近猎人后甩尾的讨厌招式，当它走得离猎人太近时，可以选择从它胯下穿过去，或者直接扔个闪光了事。
3. 当目标第二次中毒时，立刻收弩跑向邻近区域，此时第二只黑铠龙一定在那里散步。再一次吸引它的注意，拖延时间。
4. 当目标第三次中毒后，就不用再打毒弹了。此时它的毒抗性更高，而且血也不多了。濒死



的黑铠龙一定会立刻换区，只要追过去再补上几发水冷弹就可以结束战斗了。击杀第一头黑铠龙大约需要7分钟，而击杀第二头只要5分钟（因为不必担心两只会汇合的情况了）。全程还不到15分钟，射击够准的话，甚至光靠买的水冷弹就足以应付战斗。

另类战法之十

崩龙团战极速打法
——速射很猛很暴力

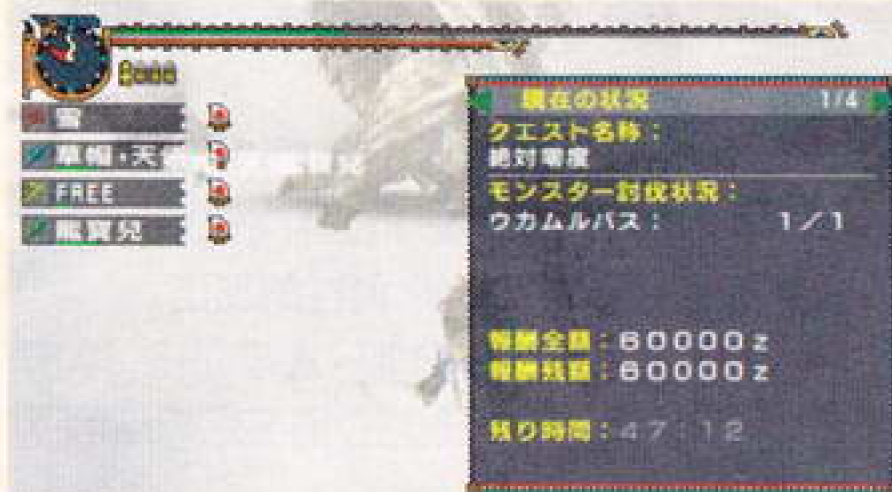


崩龙作为《MHP2G》名义上的最终BOSS，完美地继承了霸龙大肉靶的良好作风，并且发扬光大——不仅防御力和体力比霸龙高出一大截，其腹下作业的视角也更让人觉得恶心。因此就算是四把升到顶的光龙之对剑也很难在指针不走的时间内将其击杀。目前已知的这个崩龙最速打法，正是无数猎人玩家苦心研究的成果。

首先要满足以下三个技能，“火事场力”、“装填数UP”和“属性攻击强化”。武器为铭火龙弩——该弩有一个洞，正好可以配出以上三个技能。本弩攻击力极高（升满级高达444攻），上弹速度快，特性是火焰弹五发速射，实在是团战崩龙的不二之选。战斗开始前四人要做好分工，谁放炸弹，谁放闪光都要事先商量清楚，道具方面怪力药丸和闪光玉各一组。

战法步骤

1. 任务开始后，以闪光玉封住崩龙视线，四人趁机发动火事场力。
2. 四人散开将崩龙围在中间，以攻击后腿和头部为主。在崩龙没有被打出硬直的情况下，为保险起见，面向龙头的人要立刻补上一个闪光。



开火之后再加上怪力药丸，此时的攻击力高达639。由于属性弹的属性伤害与弩的攻击倍率直接挂钩（倍率越高属性伤害越高），再加上属性攻击强化后的补正，此时火焰弹速射的威力可想而知。如图中所示，一般都可以在三分钟内结束战斗。打崩龙尚如此神速，若换成普通怪物的话……



另类战法之十一

浮岳龙单人高效打法
——野猪流与化学武器



大多数人一开始遇到这头大章鱼时，可能都有点儿搞不清到底怎么打，然后就被吹飞团灭了。其实只要掌握好行动规律，打浮岳龙是个很简单的活。现在先来熟悉一下浮岳龙的主要攻击方式：

触手拍击：用前足拍打前方，有时会左右开弓连续使用。虽然这个攻击有间隙，但还是回避或防御住比较好。

爆炎气浪：放出范围超广的炎屁，可防御，靠墙站着也能躲过。虽然外表类似铠龙那样的火属性热屁，但其实是龙属性的攻击。

大雷光虫放出：张口放出5只大雷光虫，麻痹属性，还会自爆，尤其要小心别被它们从台子上炸下去。

回旋攻击：类似大风车一样的攻击。本作可以在持武器状态下直接做出特殊动作，所以利用动作指令里的“失落”可以轻松回避此招。

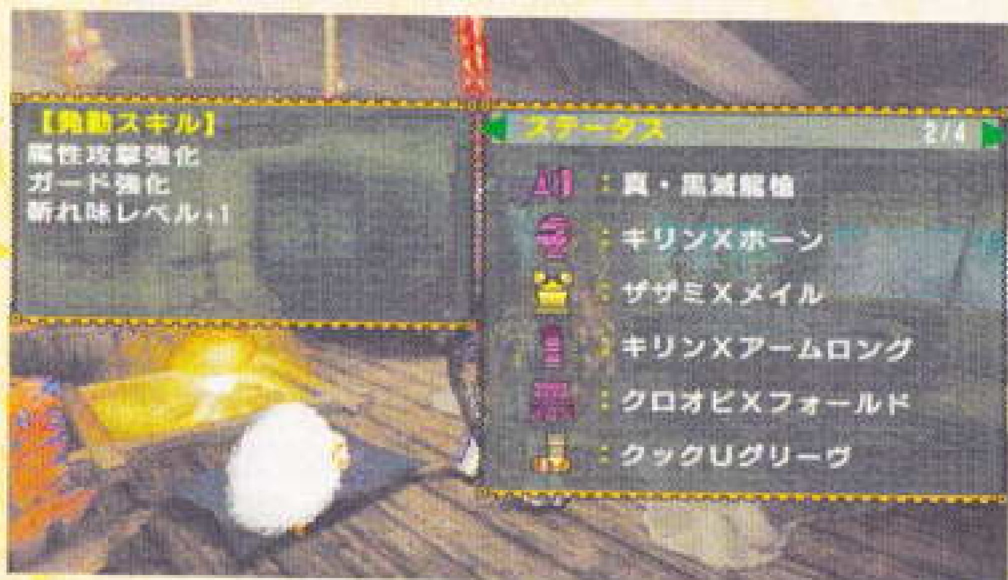
叩击：用触手扒在平台边上。如果触手和须子都上去了就是攻击的好机会。但只是须子扒上的话，很有可能会使出吸星大法。

触手挥舞：吸气时被捕捉玉/弹击中后，浮岳会昏厥跌到地上，起身后会用这招。

泰山压顶：伤害比不了吸星大法，而且位置固定，回避过后就是超级大破绽。

吸星大法：防御力610以上，龙耐为正，应该就不会被此招秒杀。这招可用根性和防御强化来应对，团战时万一中招，只要在落地前有同伴帮忙吃粉尘也会没事。

单挑浮岳的最得力武器非“真·黑灭龙枪”莫属。道具要有强走药和捕捉玉（最好连捕捉玉的材料也带了）。技能方面，“属性攻击攻强化”推荐，“锋利度等级+1”和“防御强化”必须。不必在乎武器的负会心，因为主要攻击手段是冲刺，此时会心自动清零（起始的第一下除外）。



战法步骤

1. 任务开始后就直奔浮岳龙所在的区域。因为只有猎人进场了它才会进场，等它来的这段时间做够做好各种准备工作了。

2. 进入战斗区域后请走到地图左侧和它开战，左侧的地势较低，当它使用旋转攻击时有充足的时间做出反应。

3. 尽量站在它脸正前方引它出招，如果触手压上台就用冲刺往嘴里灌属性。只有在枪尖冲到浮岳龙身体后冲刺才能连续输出，否则人会在台子边自动停下来。

4. 如果是有可能接吸星大法的压台，请先防御，若3秒后它没有做出反应再接冲刺。

5. 挡下吸星大法后，立刻收枪对着浮岳龙丢出两颗捕捉玉，浮岳龙会因为吸入麻醉气体而昏厥摔在地上（第一次丢两颗，第二次丢三颗……依此类推）。立刻跳下台去对着它的肚皮使用冲刺攻击，此时的伤害十分可观。

6. 浮岳龙头脑清醒后不会立刻浮回高空，而是先在低空逗留一会儿，此时可以攻击它的触手。但要小心它的触手拍击和爆炎气浪。如果看到浮岳龙突然极速升空，那就表示它要使用泰山压顶了。躲在它触手之间的空隙当中即可回避。之后它会趴在地上休息一会儿，请继续赏它一通冲刺攻击。

7. 当浮岳龙缓慢上升时，就表示台子下已经没有战斗价值了。立刻从旁边的出口脱离该区，返回台子上。

随着捕捉玉使用次数的增加，后面它吸风时可能来不及丢完足够的数量它就闭嘴了。其实只要事先计算好下一次捕捉玉使用的次数，丢出预先的量就可以了（比如第三次吸风需要丢四颗才能让它昏厥，那么就提前丢三颗在它身上，等它开始吸风后再补一颗即可）。

后期的G级装备需要用到大量的古龙血，而浮岳龙恰恰是古龙血最大方的供货商。该打法熟练之后，单人击杀浮岳龙的时间可以控制在二十分钟之内。祝大家好运！

其他心得补充

除了上面提到的这些比较复杂的打法外，其实还存在着一些非常简单的另类豆知识。下面就给大家做一个小小的总结：

●中了毒后的奇面王会频繁摔跟头。
●女王蜂是复眼，闪光怎么扔都会中。
●眠鸟最让人挠头的连续跳踢，只要绕到它后面去就可以轻松回避开。
●与沙漠盾蟹对战时，可以利用10区的高台屈死它。嫌麻烦的话，也可以穿防御性能+2和它玩"回合制"。
●不想被绿毛兽弄得满身大便的话，就不要打落它尾巴上的携带物。如果有抗菌技能的防具可以无视。
●虽然朱镰蟹害怕的属性是冰和雷，但若想破它的壳，则是水属性最快。壳破坏后它将无法发动水幕攻击。
●旧密林7区的翠水龙喜欢逃进水里，可以在它的行进途中放置落穴拦截（具体位置如图）。而且该区的高台也是个攻击死角。



●旧沼地电龙无法再用角笛或闪光玉吸引下来，但是如果用子弹将它们从空中狙下来则另当别论（空旷地域的电龙同样是脑残的）。
●隐形状态的霞龙，在做出攻击动作瞬间遭到音爆弹或炸弹的攻击，会吓得现出原形。
●古塔秘境的右下角处是一个狭窄地带，如果对手是个头较大的怪物，则它完全攻不进来。
●对战轰龙时贴着墙或高台防御，轰龙冲过来时牙就会被卡住（原地犯愣的小轰其实蛮帅的，可惜那一脸口水样加上常常打滑的火车实在有辱威猛的外表，好像饿死鬼看到食物扑上来的感觉 =.=）。

话说，5月23日官方将开放可以单场击杀的G级黑龙任务。笔者不由得想到，本作新增加的技能当中，尤其以根性最为另类犯规。以往打黑龙一家时，猎人整场都很紧张，可现如今就连打祖龙也有人忙着去挖琉璃原珠。一堆猎人还争着吃闪电，在场上乱跑乱叫……《MHP2G》可真是有意义的一作呀！

被遗忘的黑马——轻弩



《MHP2G》发售后，再度出现了几家欢喜几家愁的局面。除了铳枪的炮击伤害越来越浮云化这个比较惨以外，大部分武器都保持着原地踏步的架势。惟有大剑、长枪和弩得到了明显的强化。

首先，大剑获得了系列最高的进化。本作中的两个新技能"拔刀术"和"集中"，简直可以说是为大剑量身定做的。配合拔刀蓄力，几乎超越其他任何武器的任意招式伤害（破胸前的铠龙一家除外），将该武器一击令怪物出现硬直的魄力提升到了近乎逆天的程度。

其次是长枪，作为骑士的灵魂再度复苏。曾经，长枪以最高单位伤害输出、功防一体的优势、锁头的打法被称为最强兵器。虽然自从《MHP》以来一直处于被削弱的地位，但依然有着其独特的魅力。本作中，长枪恢复了原先的高打点、高攻速等特点，加上出色的回避能力和大幅强化的防御性能，使其重新回归到高效武器的行列。

最后，本作的弩类随便都有近400甚至破



500的攻击力，最适合打的弹种已经从扩、麻变成了贯、属。以至于一颗普通的弹药，在特定状态下甚至可以打出扩散的威力。不久前，日本达人玩家放出的“自动装填老山龙炮·极过村F4（编注：F4，国内玩家对涅柯特最终任务“怪物猎人”的戏称）”的极速视频更是激起了一阵不小的重弩热潮。冥冥中，与老大哥——重弩同时得到强化的轻弩，反而依然处于一种被人冷落的尴尬地位。事实上，轻弩在保持着自身机动性，以及拥有诸多辅助能力的同时，完全可以凭借特定子弹的速射机能成为一种攻击输出不逊他人的高效武器。

首先，我们要对轻弩的速射进行一些大概了解。速射的出弹量分为2（灭龙弹、扩1速射）、3（贯通弹速射）、5（火焰弹、通常弹速射）发子弹三种。每种速射的威力会有不同程度的下降，整体来讲速射全中约是没速射的1.5到2.5倍之间的威力。属性弹与通常弹的速射都是射后无反动；贯通、散弹都是反动中；撤甲、扩散、灭龙都是反动大。至于跳弹，这是LV3通常弹的专属用语。当LV3通常弹打中目标时，它不会卡在怪物身上，而是会依射入角度与打中的物体角度产生变化性的跳弹，当这个跳弹又打到物体时就会发生伤害，最多可以弹跳4次。

速射相对于普通的攻击有多少优势呢？这里以火炎弹为测试对象。首先用弩射火炎弹，威力为武器倍率×0.4。如果用速射，单发弹和属性威力皆减为一半。因为武器倍率相同，而伤害值算法相同的地方皆对消。所以下面的比较都是相对值，而非对怪物造成的伤害。测试皆为不停对空射击，对比单位时间内的输出。

一、速射与非速射之间的差异对比

铭火龙弩，攻444，装填快，三×五发（填三发，一发打五下）。
幻兽筒【三角】，攻417，装填快，四发。
金狮子筒【万雷】，攻444，装填快（属性弹），三发。

测试结果

铭火龙弩：60发/185秒（打60发用时185秒），相对伤害值：444×0.5（速射威力半减）×5（五下）/185秒=6。
幻兽筒【三角】：60发/92秒，相对伤害值：417×1/92（填四发的数据由此来）=4.5。
金狮子筒【万雷】：60发/105秒，相对伤害值：444×1/105=4.2。
结论：有速射（一乘五，无反动）可提升单位时间输出，且延长输出时间。

二、同种速射之间的比较

铭火龙弩，攻444，装填快，三×五发。
克罗诺斯榴弹弩，攻430，装填快，四×三发。

测试结果

铭火龙弩：60发/185秒，相对伤害值：444×0.5×5/185=6。
克罗诺斯榴弹弩：60发/134秒，相对伤害值：430×0.5×3/134=4.8。
结论：打火炎弹的话，铭火龙弩的单位时间输出大于克罗诺斯榴弹弩。

三、轻弩火炎速射与重弩射火炎弹的比较

火炮【凶】，攻508，装填快，六发。
红色毁灭者，攻522，装填快，四发。
老山龙炮·极（配自动装填），攻588（可射火炎弹最高物攻）。

测试结果

火炮【凶】：60发/83秒，相对伤害值：508×1/83=6.12。
红色毁灭者：60发/92秒，相对伤害值：522×1/92=5.67。
老山龙炮·极（自动装填）：60发/62秒，相对伤害值：588×1/62=9.48。
铭火龙弩相对伤害值：6（持续时间185秒）。
单位时间内火炎弹输出，老山龙炮·极（自动装填）>火炮【凶】>铭火龙弩>红色毁灭者。
结论：单位时间内累计最大伤害量而言，老山龙炮·极占绝对优势。毕竟轻弩速射弹种需要装填，短时间内要累积大量的伤害会有一定的落差，但是持续战力绝对没话说，而且弹药费一定比较省。

在文章的最后，就为大家推荐两把性价比不错的轻弩吧。首先要强烈推荐的就是“沙之泪”。制作简单，随便打几场甚至一场砂狮子



就能做了，基本物攻可以撑到430，只比铝火龙弩和阿武祖龙弩差11.666点武器倍率而已(这弩的攻击倍率真的很怪)。支持弹种繁多(很多装填数不是很漂亮，但可以接受)，最强悍的地方在于，它是惟一拥有LV3通常弹速射机能的轻弩。这一点经过实验，证实是相当可怕的火力。虽然沙之泪有-10%的会心率，但瑕不掩瑜，属高性能武器。

LV3通常弹速射一次击发5弹，射后无硬直，打超大型怪物（如浮岳龙）或是角度“良好”的怪物(像电龙就属于角度很差的那种)，其跳弹之频率简直可以用眼花撩乱来形容，而其杀伤力相当可观。沙之泪除了火力勇猛外，更值得一提的是视觉效果。打起来感觉真的很像拿着AK-47，很有现代武器的感觉。当然，虽然它是打完无硬直，但是5发的过程还是需要一点儿时间，很容易因为打过头而错过回避的时机。这点请初次使用的枪手要注意一下。保持以上原则，相信不论是团战或是单挑，沙之泪都可以让你玩得很愉快。

团战封杀怪物的核心后援，则要靠这把“散弹弩·碧G”。配增弹后可打5发LV1麻痹弹、3发LV2麻痹弹，由于LV2麻痹弹是大反动，故需要“反动轻减+2”技能才能完全抵消硬直。本作的反动要加到令人吐血的20点才可发动，就算此弩自身有2个洞，在配出反动+2和装填数UP后也无法再多加入什么好技



能了。所以干脆老老实实的用打扩散的那套衣服好了，这样打LV2麻痹弹才会更有优势。

最后顺便提一下“崩弩·天火焚曦”。此弩升满级后，最高攻击力可以到520（重弩最强不过才544而已），等于轻弩当重弩用，还有速射。虽然因为-40%会心，可能导致这把弩不太受欢迎。不过针对怕冰属的怪物，其实相当的猛。惟一值得抱怨的是，用来调和冰结弹的冰结晶没有卖的，这大概正是崩弩难出头的原因之一吧。



又是一年"六一"到，全世界的孩子们，在这一天乐开了花；
又是一年"六一"到，成年人们虽然不过节，但他们也喜欢在这一天来回忆自己的"六一"；
又是一年"六一"到，掌机里的孩子们，当然也有过节的权利；
于是，这篇东西就应景而生了，来为大家介绍游戏中Loli、正太以及……

儿童是世界的花朵
——掌机界"六一"献礼

专题企划 FEATURES



文 菜马 hmzcyh
编 盲先知
美编 小鱼仔

Loli类：天下布萌，Loli最高



Loli一般指年龄较小的小女孩，通常在14岁以下。通常情况下，Loli之所以称为Loli，往往就在于她们通常拥有超强的"萌"力，这种萌力对怪叔叔可以一击必杀，就算是普通人也会由衷发出"嗯，这个小女孩很可爱"的评价。在现在的各类ACG作品中，Loli地位越来越重要，几乎已经是游戏中不可缺少的一类角色了。

横行魔城无人阻
玛丽亚·雷纳德
来自：《恶魔城X历代记》

如果问"《恶魔城》系列"最强的我方角色是谁，可能各人有不同的看法，但如果问"《恶魔城》系列"最强的我方女性角色的话，恐怕大多数人都会说是玛丽亚。在1993年发售的老版《血之轮回》中，当里希特第一次从暗黑神官沙法特手中救下玛丽亚时，无论是他还是玩家恐怕都不会特别把这个穿着大红连衣裙，留着一头金色长发，一脸稚气的可爱小Loli放在眼里，至于玛丽亚说出"我也要战斗"时可能大多数人也会当耳边风不以为然，但事实却让所有人都大吃一惊。


■原版《血之轮回》中玛丽亚的设定图

尽管只有12岁的幼小年龄，玛丽亚的体内却存在着青龙、白虎、朱雀、玄武这四神的恐怖力量，尽管这股强大力量尚未完全觉醒（四神都是幼体状态，像白虎是小猫、朱雀是小鸟等），却已经足够应付一切战斗，即使她的体力和防御力都处于里希特之下，四神的强大力量也只会让她在战斗中更为有

利，像青龙的前方横扫、朱雀的上方全面攻击、玄武(龟壳？)的绝对防御都是相当实用的能力，而攒足“心”后解放出的BT“召唤”，更是具有将BOSS秒杀的夸张威力；更难得的是，在“《恶魔城》系列”当初还处于“纯动作类游戏”中时，玛丽亚竟然存在很多在当时看来十分实用的动作，像是二段跳啊、肚皮滑铲啊等等，更狠的是竟然出现了“分身攻击”这个需要搓招的必杀，不但攻击力强得惊人而且不需要任何消耗——难怪很多人说：“看起来好像是个毫无危险的Loli，但其实是整个游戏中最逆天的存在。”在去年的《历代记》



▲玛丽亚召唤朱雀进行全屏攻击。

中，幼年玛丽亚的形象经过了小岛文美的重新绘制，笔者认为此版的玛丽亚就“萌”的程度来说远远不如原版(很显然小岛画Loli的功力远远不如她画帅哥的功力)，如果大家觉得此版的玛丽亚不够“萌”的话，去玩《历代记》附送的原版吧！

枪炮并行照样萌

提姐

来自：《英雄传说 空之轨迹》



在现在这个什么都可能出现的时代，Loli使用与自己的娇小体型完全不相符的武器早已成为一种流行趋势，所以我们的小提姐使用大炮和重型机枪也就不那么奇怪了。基本上，提姐是个相当纯朴和天真的孩子，内心纯洁毫无污垢，而且她也从不刻意“表现可爱”，这反而成了她最可爱的地方。一般情况下，提姐和普通的小女孩没有什么两样，为人活泼开朗又礼貌，让人们看着她就会喜欢。不过，当碰上了她最喜欢的导力机械问题时，她就会一反常态开始沉迷于机械当中，而且很容易直接对外界的所有事情完全充耳不闻，这个时候她沉迷的样子就会显现出另一种无敌的可爱力量。

提姐的表情完全写在脸上，该笑的时候就笑，该哭的时候就哭，该生气的时候就生气，该高兴的时候就高兴，完全没有任何做作的感觉，这样丰富多彩的



孩子表情再配上无敌可爱的面孔，也难怪对可爱事物没有抵抗力的亚尼拉丝会直接扑上去先抱个够再说了。另外，提姐和热血大哥阿加特的关系也相当有看头，提姐对阿加特有种对哥哥的仰慕之情，而阿加特在经历很多事件后，也开始重视这个不是亲人胜似亲人的妹妹了——可以说，这对非亲兄妹的感情现在已经相当深厚了。在战斗中，提姐的攻击也相当可爱，忽然拿出一挺重机枪并闭着眼睛狂扫敌人也就算了，到后期她甚至会搬出一台笔记本来组织程序，调动卫星来对敌人进行攻击，这个可爱的天才Loli简直让人无法忍受想去抱一抱的冲动。《空之轨迹3rd》也即将在PSP上推出，就让我们期待这个可爱的小Loli，在新一代作品中继续发挥无敌的萌力吧。



■大刀与机枪的和谐组合。



抛弃感情的忍者 藤林铃

来自：《幻想传说》

忍者可以说是个相当具有传奇色彩的职业，而忍者的高人气也决定了该职业几乎在所有的ACG作品中都会参上一脚。最开始的SFC版《幻想传说》中，小铃只是一个引领众人进入忍者之里的NPC而已，但到了PSP版，小铃不但拥有了自己的专属可爱形象和剧情，而且成为了我方队伍中的重要成员。作为忍者，小铃的实力还是很强的，有着许多简单实用的招，配合克雷斯的话还能组成《幻想传说》中著名的"秋沙雨+镰鼬"无限连击，是赚经验的首选角色，而那些简单实用的招式也符合忍者这个职业的一贯做法。



按小铃的说法，忍者是一个需要抛弃所有感情的职业，而她自己也算是比较忠实地执行了这些规则，在大多数剧情中都很难看到铃有特别大的感情波动，总是一副面无表情的面孔，即使是亲手杀了被控制的双亲时，也没有流下一滴眼泪。也许很多人认为小铃是个三无型的Loli(无口无心无表情)，剧情却告诉大家小铃也不是完全没有任何表情的。当克雷斯等人在雷之山谷第一次遇见小铃时，开始被她的强大实力所折服，但接下来就被冒冒失失触电的她给弄了个哭笑不得；在GBA版的小游戏中，小铃在陪同阿琪一起冒险时，会到达很热的沙漠和很冷的冰原，小铃最开始还会说"因为我是忍者所以不怕冷(热)！"，但随即就要晕倒了；在决战的前一夜，她独自一个人站在最高的房顶，想的却是"我为什么和大家在一起会感到很高兴呢？"；而在最后的离别时，明明说了自己不会哭的她，在转过去的那一瞬间，所有人都可以看到她的肩膀其实在微微颤抖。看来，小铃毕竟还是小孩子，不可能断绝所有的感情，如果和克雷斯等人再旅行一段时间的话，她肯定会变得更加活泼的。另外，小铃还是个盗窃高手，要是下回你看到一个小小的可爱身影迅速地从你身边穿过，先检查一下钱包有没有丢吧……



■忍者也要学会在不利的时候逃跑

用超能力打官司 绫里春美

来自：《逆转裁判》



从外表上看，春美也只是个再正常不过的Loli，乖巧的外表，时不时一跳一跳的可爱动作，哭起来的神态也让人怜惜。不要小看这个貌似除了萌什么都没有的Loli，根据"在有激烈战斗的游戏中出场的Loli，必定有不同凡响的实力"这一定律，春美小妹妹从一出场就开始证

明了自己的不寻常。

作为绫里家族的分家后代，春美拥有不输于本家正统血脉的强大灵力，这使她的“灵媒”活动变得异常方便，经常可以招来千寻老师帮助成步堂，这当然也使成步堂获得了更多的优势。除了这些之外，春美也有着一般的小孩所不具备的聪明头脑，在很多时候往往能够注意到一些别人没有注意的细节。不过，春美的性格实在是过于天真容易相信别人，这就导致在3代的时候她由于听从母亲的指示而几乎酿成了害死姐姐的大错；而她有时候也会显出意外“成熟”的一面，要是成步堂和真宵姐姐以外的女人处在一起（无论什么原因），她要做的事就是赏给成步堂疯狂的耳光。总之，春美就是这么一个可爱的小女孩，虽然有时候有些让人头疼，但成步堂的很多成绩还真少不了她的帮助。在7年后4代的世界里，春美又在哪里干些什么呢？






▲聪明伶俐的春美也会有冒失的时候。

勇敢坚强小公主 格拉托莉

来自：《公主的皇冠》



要说游戏中Loli的存在通常只是“必要配角”的话，那么格拉托莉的存在则是将Loli的地位提高到了“主角”的顶点。因为前一代女王的过早去世，小公主格拉托莉不得不在很小的时候就登基成了女王，而她13岁生日后，她也以偷偷溜出宫为起点，开始了自己的一段独特的冒险，由此从各个方面了解到了做一个伟大女王所需要的真正素质和能力。

为了帮助村民，她曾经举剑对抗比她高大得多的龙；为了帮助几个小孩子，她与另一个小魔女形成了亦敌亦友的关系；为了了解到她的国家的全部，她游历各地，全力帮助各个地方的群众，从来没有喊过苦累。她虽然有时候也会对别人产生一些误解（毕竟年龄小见识也比较少），但总能快速分辨真相并站在正义的一方；她几乎任何时候都穿着那身看起来很沉重的铠甲，锻炼的同时也给她带来了一种不同于常人的气质；她交过许多朋友，包括斩龙的恶魔之子和过去的海上男儿；她为了朋友甚至可以特意穿越时空回到25年前，尽管经过了多次的“追加多余战斗”，但她完全没有后悔过。虽然她也发现自己体内存在着“黑暗的憎恨之力”，但她仍然奋力战胜了自己心里的黑暗面。最后，大臣和骑士团长都发现，在这么短短的一段时间中，他们的格拉托莉女王已经变得成熟和强大了很多，尽管脸上还带有一些稚气，但已经能称为一个合格的女王了。无论皇冠的力量如何，宝石的力量如何，最后不变的仍然是拥有王家血脉的强大和魅力、真正体现出一代王者风范的小小女王。





▲小公主的必杀一击。



正太类：热血向前，自有好处

正太指年龄较小有资格过儿童节的小男孩，通常也在14岁以下。与Loli们普遍偏向于"以萌取胜"不同，正太们往往更喜欢锻炼自己的实力以此来拼打自己的冒险，抱着初生牛犊不怕虎的心态挑战摆在前路上的重重难关，这种行为也被很多人称为"男人之浪漫的最初形态"。

影响一代人的童年 小悟空

来自：《龙珠大冒险》

《龙珠》的漫画已经完结多年，但《龙珠》的人气却一直未减，这部漫画可以分为好几个阶段，初期的悟空虽然没有后期那种强悍的实力，但是性格却可爱得很。布尔玛最开始问小悟空"你今年多少岁了"，小悟空掰着手指头说"我今年14"；但后来在天下第一武道会时，小悟空又改口说自己只有12岁，原因是"我后来才知道原来11的后面是12"，这就一下子将这个超级热血却又究级天真的小正太塑造出来了。在原作漫画中，小悟空的实力并非是最强的，但他总有一股子拼的精神，而且不轻易言败并能在被打倒后一次次的站起来，从而积累每一场战斗的经验值并不断升级，以达到"最强"的能力。在这种精神的引导下(当然还有小悟空天生异于常人的外星人体质)，小悟空尽管实力还不是最强的，但他仍然打败了眼前出现的一个个强敌，甚至凭借一个人的力量灭掉了一支世界级的军队，连企图征服世界的大魔王也败在他的手上，不得不说小悟空实力已经成长起来了。

在游戏《龙珠 大冒险》中，小悟空的实用度也是所有人中最高的，飞腿踢中敌人后立即接挑飞和强大的乱舞技后接四段龟派气功，可以说是该游戏中所有敌人的噩梦；即使是对战模式，小悟空的最强必杀也是命中率最高的，惟一不足的大概就是没有舞空术而已。除了这些外，小悟空还拥有一颗几乎是绝对纯洁无垢的心，这也保证了他的交通工具筋斗云永远不会背叛他；而小悟空更擅长的还有吃东西，风卷残云地饕餮一顿后龟仙人刚拿到的50万奖金就几乎全被吃光了……总之，小悟空应该可以算是最经典的热血正太形象，无论他以后会如何升到哪种级别，超级赛亚人会上升到几段，留在怀旧读者和玩家眼中的，仍然是那个好像永远长不大的小悟空。



可爱即是正义 玛奥

来自：《重生传说》

《重生传说》这个游戏的世界观和剧情基调从一开始就比较沉重，主角又是个没事喜欢故作冷酷的家伙，要不是有玛奥的存在，这个游戏可能会让人郁闷到言语不能。基本上，长相相当可爱的玛奥是活跃队伍气氛的最主要人物，如果说队伍中的每个人都曾经有着这样或那样的心理创伤的话，一开始就已经失去以前记忆的玛奥则是无忧无虑，不但能经常讲些笑话来调节气氛，还一路上唱着自己作词作曲的歌，悠闲程度堪称全队之冠。当然到了后来，他终于知道了真相，

原来他是圣兽专门制造出来的“监视者”，所以才不会有以前根本没有的记忆，也就是说玛奥的实际年龄比看上去还要小很多。不过，玛奥并没有因此而有太多的沮丧，仍然一路都是笑着的，用笑容给队伍带去活力和温暖。

尽管玛奥并没有很多正太那么浓烈的热血，但玛奥所使用的能力是“火”，这使他无意中也“热”了起来，这种热量使得他能在很大程度上化解主角维格本来所属的“冰”之力，毕竟火能融冰嘛；他的火在战斗中也能发挥不错的作用，对付那些怕火的敌人简直就是火地狱一样的存在。另外，在另一个搞笑天才迪特雷加入队伍后，两人的相声就成了让队伍充满笑声的最佳调节剂，也让《重生传说》基本摆脱了“深沉游戏”这一麻烦类别。而他与黑豹队长尤金的深厚友情，也奠定了队伍不至于因为兽人与人类的矛盾而分裂内斗的基础。总的来说，玛奥可以说是《重生传说》的队伍中最重要的成员之一，也许就像他说的“只要长得可爱就一切都行了”吧。





■玛奥的火焰攻击。

后宫正太教师 涅吉

来自：《魔法老师》

现在的ACG相关作品中“后宫男”并不少见，但像涅吉这样拥有31个美少女学生的超强后宫阵容而且质量均属上乘的，实在是不多见。关于涅吉的后宫阵容我们暂时先放一边，谈谈魔法老师涅吉本身。涅吉的长相可以说是相当讨巧，可爱的面孔一看以后就是个帅哥的料，瘦小的身材也可以引起很多女性的母性本能。而性格上涅吉完全没有个老师的样子，很容易与后宫成员，哦不，是与学生们打成一片，对他的讲课也有很大的帮助。

由于涅吉的年龄比他的所有学生都小，所以在学生眼中涅吉根本就不是老师，而是个需要她们照顾的可爱弟弟，在这种情况下也就不会特意对这个弟弟隐藏什么。于是，涅吉同学在自己对这方面还不完全了解的情况下，屡次“偷窥”到了他的学生的养眼镜头，而众女生也几乎都没有责怪他的意思，大概是认为“这个乳臭未干的小鬼哪里懂这些”吧。于是，原作者赤松健在这方面越来越放肆，具体的不说，反正涅吉基本上已经看到了很多男人梦寐以求的东西了（脸红），而他自己却完全没有感觉。最可恶的是涅吉和一个学生达成“临时契约”以便于战斗时，需要接吻才能达成，也无怪乎涅吉成了很多宅男们最恨（最嫉妒？）的男性角色之一了。



▶NDS版《魔法老师》的封面，游戏中各位学生都有出色表现。


▲在这么一大群学生中间很难找到老师的身影。



总是戴着绿帽子 林克

来自：《塞尔达传说》系列

林克同学也可以算是资格相当老的任天堂系主角了，不过这位明星的真实年龄一直未知。根据这位绿帽子同学在掌机上的一贯形象来看，比起官方宣布的“少年”，他更像是个正太，这里姑且也允许他过一次节日吧。和其他任系主角一样，林克平时几乎不说话，发出的声音基本上就是“嘿”、“呀”之类的象声词，如果不是那顶过于鲜明的绿帽子，恐怕没人能认出他和其他主角的区别。





如果要说林克有什么个性的话，那恐怕就是他那些简单的“象声词”以及配合象声词的可爱动作了——比如说，在林克用剑的时候，不管他砍的是什么东西(有时候可能是割草)都会喊出声来，根据用剑斩的次数和时间，他的声音也完全不一样，而像“旋风剑”这类招式如果使用过多的话，还可能会停在原地发晕；掌机屏幕虽然小，但林克的表情却相当的丰富多彩，从捡到东西的欣喜若狂到遇到险情的大吃一惊，如果再配上各种音效，一个可爱正太林克形象马上就留在了玩家心中。林克的技能也相当多，从剑到弓箭再到回旋镖炸弹，各种方法应有尽有，也保证了林克可以顺利通行于各个设计古怪机关横行的迷宫中。不过，林克为什么一直以绿帽子为标准配备之一，也成了广大《塞尔达》迷们广为讨论的问题。

Loli与正太的组合

当Loli和正太分开时，他们的称谓是“小女孩”和“小男孩”；而当Loli和正太组合在一起时，就成了“儿童”这个强大的群体。俗话说“男女搭配干活不累”，当Loli和正太组合起来时也能发挥不俗的能力。



主角要从娃娃抓起 《口袋妖怪》的Loli正太主角群

根据《口袋妖怪》的设定，历代《口袋》作品的主角全都是小孩子，于是《口袋》的世界也成了Loli和正太们尽情燃烧自己的激情和热血的大舞台。从最早的GB版《红·绿》开始，口袋的故事基本上就是围绕主角打遍全国的历程来发展，而主角一路上要碰到的敌人，也以与自己同龄的正太和Loli居多，当然从开始到结尾一直和你作对的“宿敌”也一样。从GBC的《水晶》开始，玩家终于可以选择主角的性别了，在看惯了热血的正太后，看看可爱的Loli无疑也是一种调剂。

由于任系主角的惯例，我们控制的主角很少说话，而这也导致我们很难理解我们控制的角色到底有着什么样的性格。为了解决这种情况，任天堂从很早就开始制作“《口袋》系列”的动画，在动画中各位主角终于有了不同的性



格，或热血、或冷静、或温柔、或活泼，基本上也不会跳出传统儿童所有的性格圈子。当然，对于很多只玩游戏而不看动画的玩家而言，只要他们控制的那个主角能代表他们就行，性格完全由玩家自己来决定，当你决定怎么做，要以怎样的方式去做时，你完全可以控制你掌机里的主角也如此做，这时候，无论玩家是什么样的人，在游戏里就完全返璞归真回到了儿童时代，相当于体会了一遍不一样的童年——也许这就是任天堂如此设计主角的原因吧。





Loli与正太的表现

《应援团》中

Loli与正太都是祖国的花朵！

《应援团》是一个充满热血的游戏，这个燃烧到极限的游戏中充满了社会各层人物，自然也不会少了Loli和正太们的身影。《应援团1》中，本来很弱气的虎男为了追求自己喜欢的女孩向很强的对手龙二挑战躲避球，这个情况下，胜败本身已经不重要，对于平时比较胆小的虎男来说，能够挑战就是一种胜利；而应援团对他的加油更使他如虎添翼，最终赢得胜利并获得了女孩的芳心。与之相似的是《应援团2》中的另一个正太，这个男孩同样也是在追求自己喜欢的女孩，只不过是因为不敢表白而已，但最后他终于在女孩转学的火车后喊出了“我喜欢你”，也不难理解女孩为什么会流出热泪了，而这又一次证明了小孩间的“恋爱”其实才是最纯的。

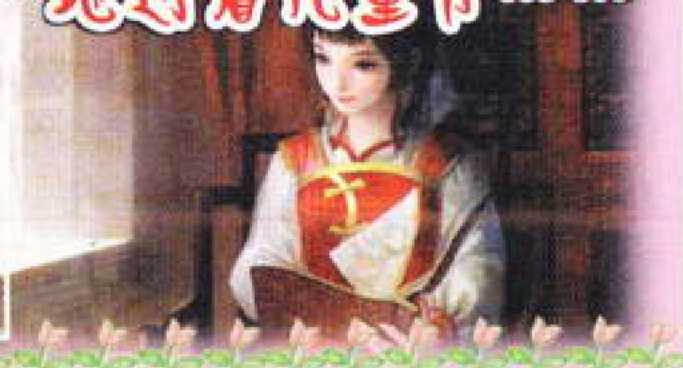


《应援团2》中另一个正太是个喜欢尿床的小家伙，结果他为了吃到第二天母亲承诺奖给他的蛋糕，特意在梦里一次次地与“水”对抗，虽然看起来很好笑，不过正说明其实这个小孩的追求比较现实也比较可爱；而在《节拍特工》中，小Loli露西则担当起了煽情的业务——一直相信已去世的父亲会在圣诞节归来，无论现实多么绝望也仍然积极的做圣诞的准备，而这种坚信父亲一定会归来的强大信心也终于感动了上天，让父亲的灵魂终于能够在圣诞与自己的妻女团聚，这一刻也总能让我们不自觉地流下泪水；爱尿床的正太和爱父亲的Loli虽然无论从故事还是从性格上都不一样，但他们俩却都拥有儿童纯真的心灵和对未来的希望，这也是他们都能够在各自的作品的最终故事里，最早带头发出“应援团”或“节拍特工”的喊声，从而使该作品的“救世主”重新登场并再次使整个世界开始热血沸腾——在这一刻，Loli和正太们成为了这个世界最为美丽的花朵。



有一些家伙，他们也在“恬不知耻”地过着儿童节……

根据儿童的年龄界定，一般来说超过14岁就不能再叫做儿童，但却仍有一些早已超龄的家伙因为种种原因不得不保持儿童的形态，这里姑且就让他们再一次享受儿童节的快乐吧，只希望他们不要就这么一直地儿童下去就行了……



江东美双子

大小乔

来自：《三国无双》



“《无双》系列”是男人的天下，但这并不能称为美女不能在里面打下一片天的理由。基本上，由于三国时期女性重要角色确实不多，所以光荣就开始让所有留了名的女性角色也登上了“无双”的舞台，其中当然包括历史上著名的“江东美女大小乔”。本来这二位被搬入《无双》





并不是什么奇怪的事情，但光荣的人物设计也不知道脑子哪个地方出了问题，竟然把这两位著名美女变成了极其幼齿化的Loli形象，于是这也成为了Loli控购买《无双》系列的最好理由。

两位夫人最初登场时就是一副Loli脸孔，这一下让孙策和周瑜两位帅哥（分别是大小乔的丈夫）瞬间变成了郁闷的Loli控。为了区分两个Loli，大乔在后来的作品中逐渐向成熟一些的“气质少女”靠拢，小乔则越来越幼齿和Loli——但无论怎么变，她们的公开形象仍然显得极其幼小，反正您是根本别想能够在她们俩身上找到历史上“江东美女”的影子，有的只有“江东萌双子”而已……后来我们的乱世奸雄曹操不知道为什么也开始好Loli这口，于是在PS2版《真·三国无双4》中竟然出现了疑似搬自著名诗句的一战——“乔家姐妹大危机！逃脱曹操这个怪叔叔的铜雀台！”与其相似的是，《激·战国无双》中的“战国第一美人”阿市的形象也是萌得不能再萌的小Loli，而且还是以玩具当武器……不过，《无双大蛇》中的阿市终于看起来像是个“美女”了，但大乔和小乔却还是维持着Loli的基本形象——孙策和周瑜两位大爷，别郁闷了，Loli控也不是什么丢人的事……







多年前青山冈昌让高中生侦探工藤新一变成小学生时，恐怕也没有想到这个小学生会对ACG业界造成如此大的影响。如果说其他装作Loli和正太的角色们还保持有自己身为Loli的性格和自觉的话，那么这位名侦探除了身体外则根本没有变化，按他自己的说法就是“虽然身体缩小但头脑却一样聪明”，照样借助毛利小五郎这个“傀儡”来显示他高超的破案能力。很明显，对于一个内心仍然是17岁的少年来说，身体被缩成小时候的形象的确让人不爽，而且给他的破案带来了许多原来无法想象的麻烦——毕竟对于一个小学生来说，有些体力活固然是无法继续胜任，更麻烦的是在命案现场也会受到种种限制，最后还不得不借助其他人的身体和声音来解开事情的真相，也够难为他了。

不过基本上柯南小弟现在的破案历程还算是比较顺利，每回碰到的各种大小案件无论过程多么曲折，最后总能有一个比较圆满的结局。再加上他还拥有一般小学生无法拥有的优势：身上全套由阿笠博士开发的高科技超现实装备，可以在各种情形下随机应变，碰到各种强大的敌人也能无所畏惧。变小前的女友是空手道高手，虽然很多时候她也会被劫持为人质，但大多数情况下她都能反来个“美女救正太”，把柯南带出危险的境地；女友的老爸虽然是个比较糊涂的侦探，却正是他发挥自己能力的最好“替身”，尽管由于这个原因小五郎同志就成了“睡虫”的代名词；最后就是他还有




▲柯南和他的Loli、正太同学们。

不少支持他的朋友和同行，其中还有个和他关系暧昧的同样是身体缩小的“同伴”(这甚至还增加了结局的可能性)，这也够让他“告别孤单”了。只是，《柯南》的动画和漫画都已经连载了十多年，无论什么平台上的游戏都出了一大堆，当初的读者都从小学生成长成了大学生，而这位柯南小弟仍然是小学生……青山大叔，早点完结吧，我们都希望在有生之年能看到《柯南》的结局啊……



魔王与他愉快的手下

拉哈尔

来自：《魔界战记》

我们的魔王拉哈尔大人和他的两个重点手下实际年龄都已经超过了一千岁，但由于在魔界(和天界)这三人的年龄根本就是小到不能更小的年龄，所以这并不影响他们三人作为Loli和正太的愉快冒险。无论从哪个角度看，这个三人队伍都是极其奇怪的组合，一个自以为是目中无人的臭屁小孩魔王、一个天然呆迷迷糊糊满嘴仁义道德的可爱天使和一个鬼主意多多欺上瞒下而且爱好虐待民工的小恶魔，恐怕放到任何标准RPG故事中都是让人理解不能的组合。

首先是小恶魔艾特娜使用各种方式把拉哈尔从睡梦中叫醒(例如什么锤子、机枪、狼牙棍之类的)，接着是小天使芙珑来暗杀魔王却差点自己把命赔上，最后就是这三个人成了标准的组合，一起去打怪练级，这队伍拼凑经历怎么看怎么都让人无语。拉哈尔拥有强大的魔力来满足自己的自信，但他最怕的竟然是“爱”和“正义”这样的“正面词语”；芙珑迷糊神力天界魔界恐怕都是第一，随时摔倒一点都不奇怪，而且这小Loli的那套仁义道德的天使理论在尔虞我诈坏事遍地的魔界一点作用都没有；艾特娜招了一群叫做“普里尼”的劳动型企鹅装生物来照顾一行人的饮食起居，但小魔女在很多状况下都在虐待和敷衍这帮“民工”，有一次甚至引起了民工们的大反抗。这样一个无比奇怪松散的队伍，沿途经过无数极其恶搞的战斗，给玩家带来了无限的笑料，不知不觉中3个人的组合已经成了魔界FANS的标准认知了。而且就是这样将搞笑进行到底的“史上最凶”游戏，最后还是不忘来个小小的煽情，也让很多人明白了“笑中含泪”是什么样的感觉。虽然这个组合的三个人早已超越了人类认知“儿童”的年龄，但他们在我们心中，也许会是永远的Loli和正太吧。



到笔者完稿前，忽然听闻我国四川省发生了特大地震，灾情的严重程度让人无法想象。在这次巨大的灾难中有不少地方的学校倒塌，让许多儿童遭到了不幸。一方有难八方支援，现在中国人民全都团结起来，为拯救灾区人民而努力。在这里，值此儿童的节日即将来临之际，笔者想向所有的受灾儿童说：虽然这是个可能无法快乐起来的节日，但仍然祝你们快乐！愿你们早日度过难关。



文 逍遥 编 宇轩 美编 chisun

攻略透解!

Luminous Arc 2
ルミナス アーク ウィル

本作是MMV公司于去年年初发行的人气游戏《光辉圣约》的续作。比起它的前辈，本作无论在游戏剧情还是系统操作方面都有了较大的提高。虽然游戏中仍有少许不尽人意的地方，不过其卖点毕竟还是在人设和声优上。有那么多美女相伴，你还有什么不满足的呢？

光辉圣约2 意志

ルミナスアーク2 ウィル

NDS	MMV	S・RPG	2008年5月15日	日版
	1人	1Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

操作介绍

战斗操作

A	确认
B	取消
X	查看人物状态
L	前一位人物
R	后一位人物
START	系统菜单

冒险操作

A	交谈
B	全图浏览
X	记录
L	对话快进模式
R	自动对话模式
START	设定

冒险系统

游戏地图

游戏的地图与剧情是息息相关的，每次的剧情对话结束后系统都会提示你下面该前往那一个地点引发新的剧情。首先要在大地图上选择城市或者区域，进入后选择房屋或者指定地点，接下来才是任务及剧情的选择。



友好度



在战前选择出场人物的时候，某些角色的头像旁边会显示一颗心型的图标。选择带有心的人物出战，结束后就可以与其进行亲密的交谈。顺利完成谈话可以增加与该名人物的友好度，完成度分为“完美结束（ベストブレイク）”、“优秀结束（グッドブレイク）”和“普通结束”三种。当友好度达到最高点后，就会引发特殊的剧情对话，能够欣赏到珍贵的游戏插画哦！

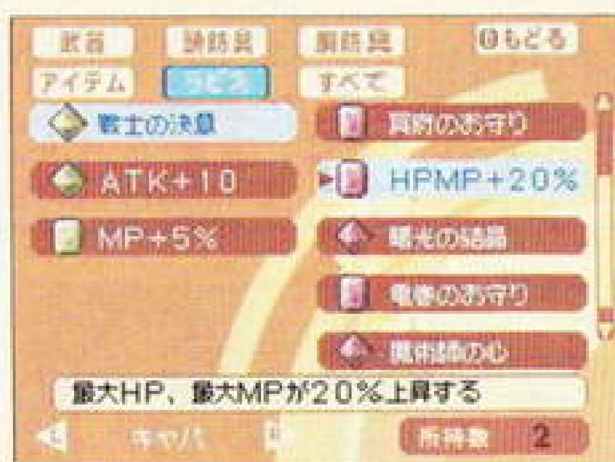
行会任务

完成第3章剧情后，就可以在カルナヴァ王国的城下町广场内，选择“ギルドに行く”接受行会任务了。任务的种类分为讨伐系、捕获系和调查系三种。画面上方显示的是任务的内容，包括任务地点以及委托人等等。其中第一行是当前任务的等级，随着任务完成数的增加，等级也会随之提高。第二行显示的则是报酬，除了金钱奖励外还有道具装备等。完成任务后回到ギルド与服务生交谈，画面中右下角方格内就会显示出“完成”的字样了。



人物装备&拉匹斯武装

进入人物菜单中，可以看到装备和人物状态两个页面。在装备中可以选择武器、头防具、身防具三个装备。想要在战斗中使用道具，那就必须在装备系统中将道具携带在身上，每位角色可以携带2件道具。这里要重点说一下“拉匹斯武装”。拉匹斯是一种由特殊的天然矿石打造而成的魔力宝石，每位战士可以携带三块。拉匹斯的种类同样有三种，分别是提高攻击力、防御力的能力提升型，增加金钱、经验值的获得物增加型，以及加强属性抵抗、属性攻击的效果附加型。越是稀有的拉匹斯宝石在游戏中的获得方法也越是严格。在人物状态中还可以查看到当前习得的武技和必杀技等信息。



角色能力说明

アタック	物理攻击
マジック	魔法攻击
テクニック	命中率
ガード	物理防御
レジスト	魔法防御
スピード	回避速度
MOVE	移动距离
JUMP	跳跃高度
AO	行动值



战斗系统

属性相克

游戏中有着光、暗、火、水、风、木六种属性，它们是并立存在的。当遭遇到敌对属性时，攻击魔法威力上升，辅助、回复魔法威力下降；相反，遭遇到友好属性时，攻击魔法威力下降，辅助、回复魔法威力上升。

	敌对属性	友好属性
光属性	暗	水
暗属性	光	风
火属性	水	木
水属性	火	暗
风属性	木	水
木属性	风	火



魔戒契约



主角的战斗指令中有一项“エンゲージ”，这就是与众魔女们签订契约后的魔戒契约系统。启动魔戒契约的基本条件就是当前战场上至少有一名魔女存在，这样主人公就可以转换成该名魔女的属性，提升某一项能力，并且学会相对的属性魔法。

魔女	属性	效果
アルティ	火属性	物理攻击上升
ルナルナ	水属性	魔法防御上升
サティ	风属性	回避速度上升
ポプリ	木属性	物理防御上升
ディア	光属性	命中率上升
ファティマ	暗属性	魔法攻击上升

P值&AO值

DP值在本作的战斗中起着非常大的作用。只要对一名角色下达战斗或者使用道具的指令，就可以增加这名角色的DP值。DP值一共有三个储蓄槽可以累积，累积一格DP值后就可以利用它发动必杀技，累积三格DP值则可以发动LV3的必杀技。DP值也可以运用在武技与魔法的威力加强上，或者是道具的效果强化方面。而之前在人物能力说明中介绍的AO值，相当于角色的敏捷度，AO值越高，该名角色的行动次数就会越多。



守护誓言的旅程



序章 悠久なるカルナファ

这是一个万里无云的好天气，高高挂在天上的太阳照耀着这片充满了历史文化气息的古都——卡鲁纳瓦（カルナヴァ）。明天就是卡鲁纳瓦王国每年一度的盛大庆典星华祭，王都内的百姓们都在忙碌地准备庆典的事。此时的王宫大殿内，几位大臣正和索菲亚（ソフィア）女王开展着抵抗冰影之魔女的重要会议。画面转到了王府训练所内，罗兰（ロラン）和拉修（ラッシュ）兄弟俩正在父亲斯坦（スタン）的指导下，和往常一样进行着每天的格斗训练。

胜利条件 击败拉修

失败条件 我方全灭

要点

由于拉修的攻击力要比罗兰高，战斗的时候尽量绕到拉修的背后进行攻击。战斗中从背后攻击或者是从上向下攻击，都是对攻击者非常有利的。

训练没多久就结束了，眼看着夜幕即将降临，两人决定带上青梅竹马的好友莉娜（リーナ）一起去王府研究所找她的哥哥修达纳（シュタイナー）。

冒险路线

王都カルナヴァ→城下町广场→前夜祭に行く



第1章 星华の夜

三个人在前往研究所的途中遇到了被使魔乔治（ジョジオ）追赶的见习魔女阿露迪（アルティ），由于众人的力量暂时无法和力大无穷的魔物ゴーレム抗衡，莉娜就建议大家先逃回研究所去。刚刚抵达研究所没多久，乔治就带领着它的魔物军团追了上来。幸好修达纳及时赶到，并要求罗兰戴上他花了很多心血研究出来的新型战斗兵器“兹鲁（ツール）”。

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

此战中修达纳不属于我方控制，不过LV10的实力可不能小看，右边的两只魔物可以放心交给他，也可以让莉娜上前援助。剩下的两只魔物就交给罗兰三人，最后集体攻击乔治就可以结束战斗。

靠着兹鲁的力量，罗兰很轻松地解决了那群魔物。可是兹鲁现在怎么也无法从罗兰的手上取下来。这时研究员大臣朗多（レンドル）走上前来了解情况，并决定先让众人与索菲亚女王见面。

冒险路线

カルナヴァ王宫→揭见の间→女王に 见する



第2章 骑士の誓い

在会面厅，阿露迪勇敢地走向前，把闪光之魔女蒂亚（ディア）写的信交给索菲亚女王。信上说魔法学园中的“慈水之魔女”——露娜露娜偷走了极为重要的魔石エニグマ。蒂亚担心她会将エニグマ交给冰影之魔女，所以向女王发来援助，希望能多派出一些兵力帮忙寻找露娜露娜和エニグマ。就这样，主人公罗兰在阴差阳错之下成为了4000年一见的魔法守护骑士。在前往魔法学园的途中遭遇到了由盗贼女孩卡莲（カレン）率领的“蔷薇盗贼团”的阻截。



冒险路线

カルトゥーラ地方→カルクス街道→学园へ向から

胜利条件 击败卡莲

失败条件 我方全灭

要点

先消灭右手边的弓手，给莉娜留点战斗空间，否则以她的生命力还撑不住魔物的几下攻击。将下面的敌人全部消灭后卡莲与两名手下就会下来，注意卡莲所使用的是远距离手枪攻击。

战败的卡莲对着众人说了几句话就落荒而逃了，稍微整顿一下朝着蕾芙（レヴ）魔法学园前进吧。

冒险路线

トフォクス地方→レヴ魔法学园→学园へ向から

第3章 レヴ魔法学园

穿过了绿油油的森林，一座典雅庄严的城堡忽然展现在众人眼前，这就是与卡鲁纳瓦王国共存了4000年的历史名校蕾芙魔法学园了。打开校长室的门，就看到了现任魔法学园的校长蒂亚。阿露迪走上前将索菲亚女王的信交给蒂亚看过，了解事情原委的蒂亚决定让罗兰与阿露迪签订“魔戒契约（エンゲージ）”。完成仪式后，蒂亚吩咐阿露迪继续带着罗兰等人参观学校，自己则要赶着处理一些学校的事务。正当阿露迪打算带着大家去音乐教室的时候，冰影之魔女法蒂玛（ファティマ）出现了。

冒险路线

トフォクス地方→レヴ魔法学园→校长室へ向から

胜利条件 击败法蒂玛

失败条件 我方全灭

要点

从这一战开始，罗兰的战斗指令中就会增加一项エンゲージ，只要我方人员中有魔女在场上，就可以随时启动它。小心二楼的弓手，在移动的过程中尽量不要进入她们的攻击范围。类似于火球的敌人ブルーボム会自我爆炸，对周围十字范围内产生50点左右的伤害。

没有找到エニグマ的法蒂玛带着乔治和手下撤了回去。而此时因为疲劳过度使得旧病复发的阿露迪也一病不起，校医急忙跑过来告诉众人学校的医务室被魔物扫荡一空，连一瓶可以救助阿露迪的药水都没有。无奈之下蒂亚提议罗兰前往レドヘルム山寻找治疗阿露迪的兽角。

冒险路线

トフォクス地方→レドヘルム山→兽道を进む



第4章 托された使命

一路上罗兰、拉修与莉娜三人讨论着魔女的事情，看着夕阳逐渐消失大家也打算在此地扎营休息。就在这时一只精灵柯苹（コピン）从眼前路过，就在众人还在思考它是什么生物的同时，从树林中冲出了几只凶狠的魔物。

冒险路线

トフォクス地方→レドヘルム山→巢を目指す

胜利条件 击败バルト

失败条件 我方全灭

要点

BOSSバルト的攻击非常高，而且皮厚肉多，不要单枪匹马冲进去。慢慢地把周围的杂兵解决掉，累积一些可以增加攻击的DP值，最后再合力把它消灭掉。

罗兰小心翼翼地将バルト的角从它身上取了下来，并立刻送回学校。经过一段时间的熬制，校医终于完成了解热剂。阿露迪喝下去没多久就醒了，悬在众人心上的石头终于落了下来。为了答谢罗兰的相助之恩，蒂亚也与他签订了魔戒契约。

冒险路线

トフォクス地方→アスールの森→ルナルナを探す

第5章 深绿の池

在蒂亚老师的带领下，罗兰同学等人在这片绿色的海洋中迷了路！好在最后非常幸运地找到了一条清澈的小河休息，并在河边遇见了一位正在与魔物战斗的男孩。

冒险路线

トフォクス地方→アスールの森→小川へ向から

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

在本作中新登场的强力怪物ハウルデーモン首次出现在战斗中，其实力要比普通的魔物强上许多。好在我方队伍中也增加了拥有敌对属性的闪光魔女蒂亚。至于少年菲尔（フィル）就不用担心他了，生命值减少到一定程度会自动使用魔法回复。

原来菲尔是住在森林中的翠兰之魔女波普利（ポプリ）的弟弟，自从他看到罗兰英俊潇洒的“武”姿后，就深深地被他迷住了，并一口一个师父地叫着。在菲尔的带领下众人终于走出了森林并见到了波普利，不过她并不愿意与大家一起行动，反而是弟弟菲尔打算跟着众人一起上路。

冒险路线

カルサード地方→へミール幽水遗迹→ルナルナを探す



第6章 始まりの场所

众人抵达这片梦幻海域时，发现有人已经先到了。原来是隶属女王骑士团的锐鹰骑士团团长里希特鲁（リヒテル）阁下。他也是奉了女王的旨令来此搜寻慈水之魔女的下落。一无所获的里希特鲁决定先行撤回。依靠对魔女的认识以及对水魔女的了解，蒂亚认定她就住在这个地区的某个位置。正当大家准备追回里希特鲁时，乔治再次阻挡在众人面前。

冒险路线

カルサード地方→へミール幽水遗迹→出发する

胜利条件 击败乔治

失败条件 我方全灭

要点

此关的地形比较复杂，角色的移动被限制住。让蒂亚与阿露迪从左路前进，其余人等从右路前进。敌人基本是暗属性和水属性的，利用属性敌对的原理可以轻松解决。注意乔治的能力比上一次有大幅度的提高，魔法攻击每一下大概在100点伤害左右，将罗兰转换成光属性，配合武技狠狠地敲它吧。

击退乔治的罗兰一行人立刻前往イスティア告诉里希特鲁，让他召集骑士团的成员帮忙找出水魔女。

冒险路线

カルサード地方→イスティア地方→ルナルナを探す

第7章 水と艺术の街イスティア

才进入イスティア没多久，菲尔就发现一群穿着魔法制服的女生，从蒂亚那里得知原来她们是分校菲利斯魔法学园的学生。在一位士兵处了解到里希特鲁已经被女王召回王城了。无奈之下众人只好在城中走走散散心，碰巧遇到了号称全能艺术家的魔女控恰帕（キャパ），一番交流后众人决定先去吃饭，然后在广场集合。没一会儿大家就再次聚集起来，不过这次还多了一群蔷薇盗贼众。

冒险路线
カルサード地方→イスティア地方→广场に集合する

胜利条件 击败卡莲
失败条件 我方全灭
要点
此战的难度要比以往高出许多，最主要的原因是对方阵容基本都是魔法师和弓箭手。如果对自己的实力有信心的话可以将他们全部消灭，或者选择从左路敌人较少的方位前进，直接冲向卡莲。战前最好多购买一些回复用品。

在蒂亚的带领下众人来到了菲利斯学园，这时恰帕也从外面回来，还带来了水魔女的行踪消息（露娜露娜粉丝网果然强大）。

冒险路线
カルサード地方→ロックオー水源→ルナルナを探す

第8章 エニグマ

历尽千辛万苦，大家终于在一条小河边找到了露娜露娜，不过她却因为缺水而晕倒在那里……靠着菲尔泡的茶，露娜露娜睁开了双眼，蒂亚立刻要求她将偷走的エニグマ交出来。露娜露娜瞪了她一眼，放出白茫茫的浓雾就逃跑了。没过一会儿听到尖叫声的众人追了上去，发现エニグマ已经被法蒂玛夺去了。

冒险路线
カルサード地方→アズルケイブ→ルナルナを追う

胜利条件 击败法蒂玛
失败条件 我方全灭
要点
此战的重点有两个，一是让罗兰转换成火属性，消灭左边的水属性敌人；二是让拉修站在法蒂玛前面的小道上，菲尔跟在他后面负责回复，这样就是活生生的一副“一夫当关万夫莫开”的架势。

胜利条件 击败乔治
失败条件 我方全灭
要点
让罗兰与拉修从右路前进，其余人将左岸上的敌人全部消灭，然后靠着河流在对岸使用魔法攻击乔治和ゴーレム。

法蒂玛带着エニグマ迅速逃离现场，等到蒂亚想要追上去的时候发现已经跟不上了。这时罗兰的父亲斯坦突然从大家背后走了出来，似乎他与蒂亚在许多年前就认识了。他们的对话中隐隐约约地透露着一个不可告人的秘密。15年前发生了什么？魔女的主人又是谁？一切的一切，都要从很久以前说起……

冒险路线
トフォクス地方→レヴ魔法学园→话を闻く



第9章 追忆と真实と

传说中那位拯救了世界的英雄马迪亚斯拥有一把名为雷加的魔剑，据说马迪亚斯的灵魂慢慢地被这把魔剑所吞噬，最后令他成为了一名充满邪恶力量而且行为残忍的暴君。为了将他与魔剑封印起来，先代的魔女们使用了传说中的禁术。而15年前的那场大地震，正是因为禁术而产生的。想必法蒂玛是打算利用エニグマ的力量解除魔女们的封印。这时在门外偷听的波普利冲了进来，不过她仍然不愿意与众人同行，那就只好用武力说服了。

冒险路线
トフォクス地方→レヴ魔法学园→会话を再开する

胜利条件 击败波普利
失败条件 我方全灭
要点
这一战中露娜露娜就可以不用参加了，派上两个肉盾型角色，很轻松就可以拿下这场战斗的胜利。

战败后的波普利仍旧不肯加入队伍，这回蒂亚也拿她没办法了。这时蒂亚想起了收藏在图书馆地下的神秘道具，她决定去寻找一下，让罗兰带着其他人先行出发。

冒险路线
ヨツンコック地方→グランエンド前线→グランエンドへ

第10章 封印之地

刚刚抵达グランエンド就发现了铁犀骑士团的队伍，赶紧向前与加斯通团长合流吧。经过一番介绍后，加斯通将女王的口谕传达给罗兰，命令罗兰为铁犀骑士团直属特别游击部队隆纳兹（ルーンナイツ）的队长。

冒险路线
ヨツンコック地方→グランエンド前线→前线へ突入する

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

要点

集合大军从右边的道路慢慢前进，左边是不能到达上面位置的。敌人中有会自爆的火球要注意及时消灭。总体来说本关除了敌人数量比较多以外并没有什么太难的地方。

就在众人庆祝首战告捷的时候，修达纳带领着贤鹿骑士团来到前线支援，并且对罗兰的兹鲁进行了改进。

冒险路线
ヨツンコック地方→グランエンド前线→奥へ向から

第11章 暗に集いしモノども



冒险路线
ヨツンコック地方→グランエンド→奥へ乗り入む

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

要点

第一批增援的红、蓝色デビル分别以物攻和魔攻为主，整体实力并不强。第二批的一只绿色Fゴーレム，攻击力在100以上。BOSS在使用辅助魔法后也能够提高一定的攻击力，所以要尽快解决战斗。

还没等人喘口气，第二批ゴーレム又出现了。此时斯坦勇猛地冲上来帮助罗兰他们挡住了这一波进攻，并命令他们迅速前往深处阻止法蒂玛。可是当他们赶到的时候，一切都晚了。

胜利条件 击败马迪亚斯
失败条件 我方全灭

要点

马迪亚斯接近邪道的能力使得这场战斗变得异常艰苦。普通攻击伤害在120以上，其余技能基本伤害在200左右并且拥有吸血能力。本关一定要派出莉娜和菲尔，其余人身上最好携带回复DP的道具，战斗开始每回合让莉娜回复DP，然后远距离消耗敌人的生命值，减少我方的人员伤害。最后集中火力攻击马迪亚斯。

结束战斗的马迪亚斯丝毫不感疲惫，并告诉众人自己连10%的力量都没用上，这就是拥有魔剑后的强大威力了。罗兰坚强地站了起来，并向马迪亚斯扑去，没想到马迪亚斯的力量根本不是罗兰所能及的，关键时刻斯坦冲向前来替罗兰挡住了致命的一剑。斯坦用最后一口气告诉众人罗兰是马迪亚斯在15年前托付给斯坦的亲生儿子。在众人的注目下，斯坦静静地闭上了眼睛……

冒险路线
ヨツンコック地方→ファーホム→スタンを悼う

第12章 葬送

来到ファーホム，发现这里如同废墟一样。接着从街上的行人那里打听到大约在半年前，这里被魔物所袭击，原来驻守在城中的骑士团看到凶猛的魔物一个个都落

荒而逃。经过一番准备，斯坦的葬礼就这样简单地完成了。这时又有大量的魔物前来袭击，带着对马迪亚斯的愤怒，狠狠地痛扁它们吧！

冒险路线

ヨツンコック地方→ファーホム→应战する

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

要注意ゴブリン的攻击带有沉默效果，而ケルベロス的攻击力接近100，都是要小心应付敌人。这一战靠地形我方能取得很大的优势，加上远程攻击会收到很好的效果。

战斗结束后罗兰独自一人来到斯坦的墓前，担心着会不会因为自己的生父是马迪亚斯而遭到同伴们的抛弃。这时阿露迪走了过来，并鼓励罗兰要想开一些，经过阿露迪的开导罗兰也想明白了。回到同伴之间的罗兰显得比以前更加地成熟了。

冒险路线

カルナヴァ王宫→揭见の间→女王に报告する

第13章 永久なる世界のために

回到王宫的揭见之间，众大臣就魔法协会隐藏封印的秘密15年一事已经闹开了锅。事到如今蒂亚告诉众人只有使用深藏在魔法学园地下的禁断之门中的魔道书，才有可能再次封印马迪亚斯。这时突然有士兵传报魔物正在进攻城门。

冒险路线

王都カルナヴァ→城门前→应战する

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

此战开始前大家可以去商店里面再换一套装备了，因为敌人的攻击力已经越来越高，如果没有一套像样的装备的话是很难过关的。ミノッピー拥有回复魔法，担心打延长战的话可以先用近战人物杀出一条血路，然后让魔女们进行远程攻击。



战斗结束没多久，法蒂玛就出现在众人眼前，并要求所有魔女以及罗兰一同前去帮助马迪亚斯。大家当然不会答应了，不过在质问下法蒂玛告诉众人之前的ファーホム废墟事件和她一点关系都没有，这到底是怎么回事？

胜利条件 击败法蒂玛、乔治

失败条件 我方全灭

要点

这一战的杂兵实力并不强，比较恐怖的是乔治和法蒂玛。和前一次遭遇相比这一回强了许多，乔治会使用辅助魔法降低我方攻击力与防御力，法蒂玛的攻击魔法威力也很强劲，因此这一战一定要派出菲尔进行回复。波普利的加入使得我方阵容中的近距离作战实力又得到加强，而且波普利的生命值也相当雄厚。

法蒂玛一看战局对自己不利，就立刻撤退了。加斯通团长和修达纳这时也走了过来，告诉众人城门现在已经安全，魔物们全部被消灭。这下大家终于能够好好地休息一回了。

冒险路线

カルトゥーラ地方→アーツブラント→研究室へ行く

第14章 アーツの记忆

在研究室让修达纳调整兹鲁后，罗兰就迅速地赶到了食堂，发现大家都非常愉快地在享受美食。这时阿露迪和波普利产生了矛盾，一气之下阿露迪头也不回地离开了食堂。在寻找阿露迪的路上，罗兰又一次遇到了卡莲三人众。

冒险路线

カルトゥーラ地方→アーツブラント→アルティを探す

胜利条件 击败ドンキーカメ

失败条件 我方全灭

要点

虽然敌人只有一个，但是雄厚的生命值以及超强的攻击力与防御力都证实了这家伙可不是个容易对付的角色。最恐怖的是敌人的使用的是远程攻击，所以尽量把血少的角色与菲尔站在一起。

失败的卡莲依然不肯放弃，这时莉娜发现卡莲确实是自己儿时的玩伴，便走向前来规劝卡莲不要再傻下去了，卡莲直接带着两位手下撤离现场。下面众人就决定分头行动，蒂亚先返回魔法学园查找一些资料，剩下的人则前往トトリ—沙漠。

冒险路线

トトリー沙漠地方→シルレス遗迹→作战准备をする

第15章 魔剑の主



抵达沙漠才发现里希特鲁已经恭候多时了，接着露娜露娜与阿露迪分别讲述了关于禁断的魔道书的故事。没过多久蒂亚就赶了过来，众人迅速开始作战分配，再过十分钟就要开始最惊险的一战了。

冒险路线

トトリー沙漠地方→シルレス遗迹→作战を开始する

胜利条件 击败法蒂玛、乔治

失败条件 我方全灭

要点

和ララバイゴーレム战斗的时候最好一次性消灭，因为它们会自动回复，好在这种敌人的数量不多。几个回合后下方会出现强劲敌人，攻击130，如果之前已经将队伍散开的话最好集中一下再去消灭。法蒂玛的魔法攻击依然很强大，不过一回合内让主角与蒂亚同时使用光属性攻击她威力则更强大。

胜利条件 击败马迪亚斯

失败条件 我方全灭

要点

前几个回合最好分散行动，并使用辅助魔法提高队伍的实力，小心不要被乔治的魔法击中。等敌人全部下来后再集中火力消灭一个算一个。不要担心敌人的实力强劲，经过修炼的我们也不是那么好对付的，何况人多力量大。

蒂亚拿出了4000年前诞生的幻之矿石，打算注入自己全部的力量消灭马迪亚斯。结果自己弄得筋疲力尽地倒了下去，马迪亚斯却仍然毫发无伤。这时里希特鲁带领自己的精锐部队冲了上来，并列好了阵势。没想到在一瞬间所有队员都被魔剑的力量所吞噬，并且马迪亚斯将剑头指向了罗兰等人。这时阿露迪身上发生了奇怪的事，原来阿露迪吸收了火之纹章的力量，成为了真正的白焰之魔女。阿露迪慢慢地开始咏唱破灭魔法。不仅击倒了法蒂玛，而且也对马迪亚斯造成了创伤，并将他的攻击吸收。马迪亚斯撤退后一位名叫阿雅诺（アヤノ）的女孩走了过来，原来她是阿露迪的姐姐，蕾芙魔法学园的学园理事。回到阿雅诺的家安顿好，在家门口突然走过来一个谜之女性，声称自己是占卜师（根据发型与身材可以判断出她是……）。并且告诉罗兰想要救活同伴就必须前往ウィンザード山参加“魔女之主”的试炼。回到屋子内与刚回来的阿雅诺道别后就出发吧。

冒险路线

エルゾ地方→ウィンザード山→山を登る

第16章 风と冰の轮舞曲

登山的途中蒂亚向众人述说着有关羽魔女的种种事迹。在风车塔附近众人遇见了传说中拥有“完美肌肤”的魔女萨蒂（サティ），果真如传言那般，一对轻盈小巧的翅膀，雪一般白皙柔嫩的肌肤。在详细地和萨蒂说明罗兰参加试炼的事后，萨蒂似乎并没有什么兴趣。可是这时蒂亚拿出罗兰是马迪亚斯之子、又是4000年一见的魔法守护骑士、一人身上签订了4位魔女的契约等条件诱惑萨蒂，使得她顿时提起了兴趣，决定与罗兰进行一场决斗。

冒险路线
エルゾ地方→冰风の圣域→冰风の圣域へ

胜利条件 击败萨蒂
失败条件 罗兰战败

要点

萨蒂的魔法攻击力很高，我方出战人员可以选择莉娜和菲尔。开始战斗后先让罗兰撤下来与两人汇合，然后罗兰负责近战，菲尔负责回复，莉娜负责远射击，很快就可以结束战斗。

萨蒂终于答应带领罗兰进行マザ－ラピス的试炼，不过只有罗兰一个人能进行。在山洞内，罗兰的影子询问了罗兰许多问题，突然间在罗兰面前展现出了幻境，这里也有一个罗兰，不过是即将在十分钟后死去的罗兰……

胜利条件 击败黑罗兰
失败条件 罗兰战败

要点

虽然总体来说眼前的这位黑罗兰实力并不强劲，不过总是靠着团队力量战斗的主角第一次遇到了单挑，心里还是有些没谱。第一回合就不用动了，等黑罗兰下来，然后绕到他背后进行攻击。如果这时等级没黑罗兰高那可就难打了，黑罗兰普通攻击的伤害也可以达到100点以上。

“欢迎你回来，我的王，主人·罗兰。”一个神谜的声音回荡在洞中，等罗兰睁开眼睛，发现萨蒂就在眼前，她也恭喜罗兰成为新的魔女之主，并与罗兰签下契约（穿着看上去有点别扭……）。回到风车塔的罗兰再次受到了大家的欢迎，同时也和露娜露娜签订了契约。

冒险路线
エルゾ地方→リクベート→街で一息つく

第17章 言叶

众人带着成为英雄的罗兰和羽魔女萨蒂回到了村子，村民还以为萨蒂在玩COSPLAY……不远就看见阿雅诺从对面走来，道喜后立刻回到屋子了。看阿露迪的样子依然没有好转，众人十分担心，借助主人



的力量终于让阿露迪醒了过来。这时乔治偷偷地前来查看阿露迪的状况，等他走后村中就出现了魔物。

冒险路线
エルゾ地方→リクベート→应战する

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

要点

此战所有的敌人攻击力都很高，要注意的是リザードマン的武技，一次攻击伤害可以达到200左右。由于地形因素，这关的移动并不是很方便，最好让远程攻击手走在前，近战紧随其后，等魔物接近的时候将远程攻击手撤下，换上近战人员打击。

战斗结束时众人都听到了魔物竟然在说话，大家都感到非常惊奇。回到卡鲁纳瓦城安顿好，在走廊上还遇见了阿露迪，从她的气色上来看应该是好得差不多了。两人就这样静静地走在满是玫瑰的小道上……

冒险路线
シルビーク海→シルビーク海岸→海岸に集结する

第18章 决战



看着这片一望无际的蓝色海洋，大家紧张的心情稍微放松了一些，趁这时蒂亚和波普利也与罗兰签订了魔戒契约，使罗兰变得更加强大。仪式结束时众人看到了索菲亚女王，以及三位女王骑士团的团长。索菲亚殿下正在对士兵们做着最后的动员，让大家都士气高昂地为了保卫祖国而努力战斗。

冒险路线

シルビーク海→シルビーク海岸→准备を完了する

胜利条件 击败法蒂玛、乔治

失败条件 我方全灭

要点

这次战斗是阿露迪归来后的第一战，总的来说阿露迪与罗兰两人脱胎换骨后各个能力值还是有一定提高的。这里建议在原地留下阿露迪与拉修，其余人从左路缓慢前进。两三个回合后会出现援军，其中有一支能力比较强大。右路地方过于狭小，不适合大军前进，等到两边的杂兵都消灭得差不多了就可以集中火力消灭BOSS。

战败后的法蒂玛带着乔治逃走了，众人坐上女王提供的风见船冲入大海。

冒险路线

シルビーク海→死者の门→マスターを追う

第19章 死者の门

海上是一片浓雾，什么也看不清楚。好在没过多久就到了死者之门，而且还碰到了法蒂玛、乔治以及马迪亚斯。不过不等马迪亚斯使用魔剑打开死者之门，它自己就开始运转了。而且从里面走出一只庞然大物，一下子将马迪亚斯推到在地。这个名叫巴鲁巴（バルバ）的魔人，才是幕后真正的黑手，是他利用了马迪亚斯的力量打开了死者之门。

冒险路线

シルビーク海→死者の门→マスターを探す

胜利条件 击败巴鲁巴

失败条件 我方全灭

要点

又是一变态角色登场，巴鲁巴几乎接近全能的数据让笔者深深寒了一下。这场战斗依靠弓手是个很不错的选择，由于巴鲁巴没有远距离攻击的能力，移动速度又慢，所以可以利用这个空档消耗他的生命值。注意千万不要聚集在一起行动，会被他的地图炮灭得一干二净。

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

清理杂兵的战斗，前几个回合不用将队伍扩散得太开，因为会有一支攻击力在130左右的强力魔物援军出现在死者之门前面。

众人立刻赶往马迪亚斯的位置，却发现他已经身受重伤。马迪亚斯知道自己已经撑不下去了，缓缓地伸出手将自己的マザーラピス交给罗兰，让自己的儿子成为一名真真正正的魔女之主。经历了这一切，大家终于有了共同的目标，那就是进入死者之门，破坏一切罪恶的根源。

冒险路线

王都カルナヴァ→城门前→城下町に入る

第20章 真红の蔷薇

众人回到城门时却发现这里戒备森严，四处打听之下才知道是女王下达了禁城令，任何人不许外出进入。就在这时，一个士兵慌张地跑过来告诉众人守城パールパーク被一只自称兽王的魔物袭击。众人立刻想到了巴鲁巴，迅速动身前往战场。

冒险路线

カルトゥーラ地方→パールパーク→街へ救援に行く

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

ハウルスネーク拥有中距离范围火系魔法，威力非常强劲，一次大概就有200左右，尽量分散行动。レッドケルベロス具有自我回复的能力，还好一回合内回复量不是很高。



这次消灭的又是一群上级的魔物，能够说话并且有自己的意识。这时巴鲁巴从旁边走了过来，并邀请众人前往イスティア，它会在那里等着阿露迪来挑战。

冒险路线

カルサード地方→イスティア→バルバを追う

第21章 丧われし音き

再次回到这座充满艺术芳香的小镇，恰帕一直想拖着大家到他的工作室去瞧瞧，不过最后还是乖乖地听蒂亚的话带大家前往古钟那里。走在路上时众人忽然听到那座已经沉默了多年的钟发出声响，街上的居民也感到非常奇怪。就在不远处，众人看到了法蒂玛与巴鲁巴正在激斗，还等什么，赶快上前援助吧。

冒险路线

カルサード地方→イスティア→沉默の钟へ

胜利条件 击败巴鲁巴

失败条件 我方全灭

要点

相比上一次和巴鲁巴遭遇，这一战要简单一些。集体从左路前进，那里敌人数量较少，可以尽量减少损伤，离巴鲁巴一定距离时它会冲下来。以后与巴鲁巴对战时都把蒂亚派上场吧，让罗兰转换成敌对属性好和巴鲁巴对抗。

虽然大家在战斗中都尽了全力，但是在巴鲁巴强大的实力下依然拿它没有办法，眼看着同伴们一个接一个地倒下。关键时刻又是修达纳出现拯救了大家，这次他还带来了能够与巴鲁巴抗衡的新型兹鲁。被贤鹿骑士团打得节节败退的巴鲁巴只好先行撤退。忽然修达纳的态度又发生180度大转变，竟然要将罗兰及魔女们关起来。正当众人困惑不解的时候，索菲亚女王出现了，原来她一直以来都在监视着罗兰等人的行动，并等待着新型兹鲁完成的那一天，将魔女们一网打尽，让世界上再也没有魔法的存在。

冒险路线

カルサード地方→モーガス监狱→牢屋で过ごす



第22章 不净なる铁锁

被关进大牢的魔女们一个个都使不出魔力，原来是研究院大臣朗多开发的消魔装置起的作用。正当众人不知道如何是好的时候，波普利听到了一个声音……随着一声巨响，牢狱的墙壁被撞开了，原来是卡莲他们。众人逃出来后，在前去拯救法蒂玛的途中遭遇到了士兵。

冒险路线

カルサード地方→モーガス监狱→耳をすませる

胜利条件 到达指定场所

失败条件 我方全灭

要点

此关最好派出已经习得中等范围魔法攻击的魔女，因为在行进的过程中敌人的排列都是非常整齐的，正好可以给我们一次集体攻击的机会。第二波敌人的弓箭手要小心对付，等他们出现时直接冲上前去对抗，反正早晚都会被他们射到。

在逃跑的路上，卡莲询问封印魔女力量的消魔装置是谁制作的时候，大家一口同声地回答是朗多。没想到卡莲大吃一惊，并大骂朗多是骗子。卡莲的手下艾斯（エース）告诉大家那东西是卡莲父亲的杰作，朗多是把卡莲父亲的东西偷去当成自己的作品。

冒险路线

カルサード地方→モーガス监狱→处刑台を目指す

第23章



无常

监狱中，众人正积极地商议着如何救出法蒂玛，最后罗兰决定直接从正面突破。谁料到这时候加斯通团长赶了过来，看来一场恶战在所难免了。

冒险路线

カルサード地方→モーガス监狱→刑场に突入する

胜利条件 击败加斯通

失败条件 我方全灭

要点

虽然加斯通的攻防两端都非常强悍，但是他的魔防比较弱，而且没有远程攻击的武技，我们大可放心地让魔女们从远处使用魔法攻击他。当然之前最好把周围的杂兵先清扫干净。

与加斯通作出最后的决断后，卡莲打算从加斯通那里得到朗多的下落，没想到他已经逃跑了。众人迅速地将法蒂玛从祭台上救下，经过一番劝说，法蒂玛勉强答应与众人一起消灭巴鲁巴，只不过是以合作的关系而不是同伴。

冒险路线

カルサード地方→カルクス街道→王宫を目指す



第24章



裁きの剑を反逆者に

一路上，大家都商量着今后的目标是什么，罗兰非常坚定地以魔女之主的身分进行了回答，大家都用赞赏的目光看着这位逐渐成长起来的少年。讨论之后大家打算先让蔷薇盗贼团去寻找王宫周围是否有小道可以避开骑士团进入王宫内部与索菲亚陛下直接会面。不过却在半路上遇到了莉娜的哥哥，修达纳所带领的贤鹿骑士团的阻截，好在之前的那位谜之占卜师出面解围。

冒险路线

カルサード地方→カルクス街道→移动を再开する

胜利条件 击败修达纳

失败条件 我方全灭

要点

贤鹿骑士团的团员最恐怖的地方就在于他们不仅有物理攻击能力，依靠新型兹鲁的性能，他们也可以使用出不亚于魔女的魔法。因此作战的时候还是分散开来比较安全。兹鲁骑士们的物理防御力不高，可以利用这个为突破点消灭他们。

刚刚解决修达纳没多久，巴鲁巴就出现了。不过它只对阿露迪讲了一些让人莫名其妙的话就走了，并没有与众人战斗。正当大家向谜之占卜师道谢的时候，她却把神秘的面具摘了下来，果真是阿露迪的姐姐阿雅诺。阿雅诺说自己是银月之魔女，早在4000年前中了不老不死咒才一直活到现在，使用的魔法也是太古禁忌的银之魔法。现在当务之急是前往王宫阻止巴鲁巴，众人决定立刻动身。

冒险路线

王都カルナヴァ→城下町广场→城下町に入る

第25章



忠诚



回到城内时却感觉异常地宁静，阿雅诺告诉大家魔剑是开启死者之门的钥匙，而真正要解除死者之门的封印，则需要屹立在イスティア钟楼之上的那鼎沉默之钟。而现在出现的这些魔物，其实是4000年前的伟大魔女艾丽西亚所创造出来的，尔后由于自身的魔力失控，才导致艾丽西亚暴走，产生了死者之门里面的阿鲁塔纳（アルタナ）世界。

冒险路线

カルナヴァ王宫→王宫回廊→王宫に乗り入む

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

要点

和女王骑士团三位团长的决斗，之前还有一场比较简单的练习战就不加以讲解了。战斗开始后应该朝着修达纳的方向前进，修达纳是三位团长中最弱的，应该优先解决。然后回来迎击里希特鲁，记得要散开打，或者将他包围在中间，这样他的枪术就使不上劲了。最后一个加斯通可以慢慢耗，除了血多以外他没有任何优势，基本轮到他攻击时我方已经经过了两个回合了。

战斗结束时三位团长依然不肯放行，这时候忽然传来一声巨吼，看来是巴鲁巴进入王宫了，众人随即赶往女王处。

冒险路线

カルナヴァ王宫→王宫回廊→バラ园を目指す

第26章 慈悲なる女王に花束を

穿过了几个回廊，众人终于在花园中见到了索菲亚女王。当罗兰询问她为什么认定魔法有罪时，索菲亚愤怒地告诉罗兰，冰影之魔女的背叛，巴鲁巴魔物的侵略，全部都是因为魔法这个罪恶之物，所以索菲亚才决定永远地抛弃魔法。这时站在一旁的朗多突然说了一些大不敬的话语，瞬间他就显现出真身了，原来从一开始就没有朗多这个人，全部都是巴鲁巴伪装的。他一边伪装成研究员大臣在王宫内寻找资料，一方面以巴鲁巴的身分抢夺魔剑，一切都是为了解除死亡之门封印的这一刻。



冒险路线

カルナヴァ王宫→刻のバラ园→バラ园に向から

胜利条件 击败巴鲁巴

失败条件 我方全灭

要点

此战杂兵要比以往强一些，不仅在攻击力方面有所提高，生命值也增加了许多。要说变化最大的那应该是巴鲁巴，物攻与魔防高得吓人，生命值也达到了2800。但是经过了这么多场战斗的磨练，罗兰等人的实力早就得到提高了，想必大家都已经修炼出武技中的后面几招了，配合DP值的话就会容易很多。

巴鲁巴告诉阿露迪，它和她身上都印有殿堂魔女艾丽西亚的魔法纹章，所以阿露迪和巴鲁巴是同类，也是魔物。听了巴鲁巴的话阿露迪不知所措，好在阿雅诺耐心地安慰她，告诉阿露迪自己一直是将阿露迪当成人类看待，因为阿露迪的心里是想要成为人类的。同时在罗兰与加斯通的鼓励下，索菲亚女王也再次提起精神站了起来。作为卡鲁纳瓦王国的女王，继续和魔物进行战斗才是她应该做的。接着女王吩咐加斯通，准备用4000年代代女王传承下来的グランシール的力量封印死者之门。

冒险路线

シルビーク海岸→封印大陆→浮上した大陆へ

第27章 眠れる大地

众人赶到死者之门时发现巴鲁巴正在打开它，阿雅诺说好在死者之门的打开比较缓慢，所以可以趁它完全打开前将其封印。巴

鲁巴靠着死者之门的魔力再次提高了自己的作战水平。

冒险路线

シルビーク海岸→死者の门→死者の门へ

胜利条件 击败巴鲁巴

失败条件 我方全灭

要点

这一战普通的杂兵生命值都接近1000，而且攻击力都很高，不过好在敌人数量不是很多，放慢战斗节奏的话对队伍是有好处的。将下面区域的部分敌人解决后巴鲁巴就会冲下来了，此时尽快将队员聚集到中间主攻巴鲁巴，要不然等它的三个恶魔手下一起下来可就难办了。

死者之门开启后巴鲁巴的力量就变得更加强大了，这时候修达纳从众人身后冲了出来。看到巴鲁巴喷射的黑暗之炎时，修达纳和莉娜同时认出它原来就是杀害双亲的凶手。就在修达纳的愤怒攻击之下，死者之门的力量也暂时被限制住，而这时グランシール也已经准备好了。修达纳趁这个机会冲上前去给了巴鲁巴最后一击，而在这一击之后，修达纳也永远地离开了我们。这时死者之门又开始活动了，罗兰迅速将魔剑从死者之门上取下，阿雅诺也开始念起古代魔咒，在众人的努力下死者之门终于暂时被封印起来。接下来就要撤回王宫着手准备对付死者之门中的敌人、魔物的创造主艾丽西亚了。

冒险路线

カルナヴァ王宫→王宫回廊→出发准备をする

第28章 深き暗のほとりで

阿雅诺决定回到魔法学园的地下，取出被封闭起来的古代魔道书，临走前将阿露迪托付给身为主人的罗兰。在罗兰的鼓励和安慰下，阿露迪也渐渐露出了笑容。没过多久阿雅诺就回来了，罗兰立刻将所有成员召集起来，只有法蒂玛因为去了马迪亚斯的墓所以不在。阿雅诺告诉大家想要安全地进入阿鲁塔纳世界，就必须使用时空魔法，而且严肃地告诉大家，这一去可能就回不来了，让大家做好心理准备。众人的决心都非常的坚定，就算是牺牲也要保护世界。抵达死者之门时大家发现了法蒂玛，可是她却打算一个人进入死亡之门，并且要从罗兰手中夺走魔剑。

冒险路线

シルビーク海→封印大陆→大陆を进む

胜利条件 击败法蒂玛、乔治

失败条件 我方全灭

要点

战斗开始时罗兰与阿露迪的位置在第二台阶上，先将他们撤下来与底下的队员汇合，然后再合力杀上去。虽然法蒂玛和乔治两人的实力比以往有很大幅度的提升，不过与之前的巴鲁巴比起来还是差了一个档次。应当优先解决乔治，如果不小心中了它的能力下降魔法，让菲尔帮忙回复就好。

由于马迪亚斯是被巴鲁巴所杀，所以法蒂玛对阿露迪也存在着反感，就因为她也是巴鲁巴的同类。一时想不开的阿露迪竟然夺过罗兰的魔剑，刺入了自己的胸口。眼看着阿露迪的眼睛慢慢闭上，忽然从她的身上发出了巨大的光芒。阿雅诺说那是爱的魔法，是罗兰与阿露迪之间爱的共鸣，从此阿露迪就不再是魔物了！此时死者之门又开始剧烈活动，阿雅诺趁机念起咒语，将死者之门打开。

冒险路线

アルタナ界→死者の回廊→道なき道を行く

第29章 遗志を继ぐもの



穿过死者之门，众人终于抵达了4000多年前的魔法世界。正当大家不知道该往哪里前进的时候，一个黑色的身影出现了。原来巴鲁巴靠着艾丽西亚的力量再度复活，而且还得到了永生的力量。

冒险路线

アルタナ界→死者の 回廊→歪みへ向から

胜利条件 击败巴鲁巴

失败条件 我方全灭

要点

由于跳跃能力的关系，此关中部分角色无法通过右边的道路，只能从左边的楼梯前进。如果派出的队伍中只有少数人可以从右边前进，那建议最好先把那里的敌人全部清理掉，免得上去后被他们群殴。巴鲁巴的实力与前一战没有什么区别，多注意自身的回复就好。

刚刚放倒巴鲁巴没多久，他又站了起来。这时法蒂玛取出之前从露娜露娜那里夺走的エニグマ，打算利用它的力量暂时限制住巴鲁巴的复活，趁现在赶紧消灭他吧！

胜利条件 击败巴鲁巴

失败条件 我方全灭

要点

在选择人物出阵的时候应该把近战类型或者移动速度较慢但是防御力较高、生命值较长的角色放在右边，将移动速度快的角色放在左边。因为战斗开始时巴鲁巴是会向着右边冲去的，这点要注意。最好是能够迅速将巴鲁巴解决，不然后面一群杂兵冲上来会很麻烦。

靠着大家的共同努力，这一回终于将巴鲁巴打倒了。不过这时候还不能掉以轻心，エニグマ只能暂时限制巴鲁巴复活，过一阵子他还是会再次醒来的。因此当务之急，只有消灭了最深处的艾丽西亚，才是能够真正让世界回复和平，让魔物从此消失的关键。

冒险路线

アルタナ界→圣域→最终决战に挑む

第30章 无垢なる魂の园



踏着沉重的步伐，众人走进了至高无上的魔女殿堂。这里有着阿雅诺从前的影子，这里还有着一位传说中的伟大魔女艾丽西亚。4000年前，艾丽西亚曾是这里给患有疾病的孩子们治疗的医生，由于病情恶化得非常快，短短数日就夺去了孩子们的生命。绝望的艾丽西亚开始自暴自弃，并且开始往我地研究禁断的复活之术。而后来出现在人们眼前的凶残魔兽，就是当时实验失败的产物。

胜利条件 击败艾丽西亚

失败条件 我方全灭

要点

相当容易的一场战斗，队伍行进的速度可以慢一些，把所有的杂兵都收拾掉。艾丽西亚的战斗力很低，除了生命值比较高以外基本对我方不构成威胁，反而是阿雅诺的两个影子实力比较强。

胜利条件 击败艾丽西亚

失败条件 我方全灭

要点

战斗开始让我方人员从左右两边前进，不要往中间走，艾丽西亚会放出威力超强的地图炮ノ・ア。另外一招净化の雷则是远距离十字范围的攻击，伤害可以达到600左右。最恐怖的就是每回合她还会回复350点生命值。艾丽西亚的必杀技威力在1000点伤害以上，可以说被打到就是一击必杀，因此至少要保证队伍中能够有承受得住她打击的队员存在。这里推荐几位角色，阿露迪、菲尔、拉修。艾丽西亚的面前可以站两位近战角色，让罗兰和拉修站上去和她对抗，记得将罗兰转换成火属性，可以降低艾丽西亚对他魔法攻击的威力。再派两位魔女分别站在台阶两边使用魔法攻击。此战最好在8回合以内解决，拖越久对我方越不利，毕竟艾丽西亚拥有自动回复能力。

一场恶斗结束了，不过艾丽西亚仍然没有倒下。这时阿露迪想到了使用传说中的火系魔法的究极奥义“菲尼克斯火焰”消灭艾丽西亚，由于菲尼克斯火焰可以将一切都燃烧殆尽，因此阿露迪也要求大家迅速逃离现场。罗兰身为魔女之主，加上心中对阿露迪的爱，自然要留下来和她共度难关。现在所有人都撤了出去，只剩下罗兰和阿露迪，以及在一旁暴走的艾丽西亚。两个人手握着手，将无限的爱注入了这充满光明与希望的火焰之中……

玩后感



对于体验过前作的笔者来说，本作无可厚非地在各个方面都有了超越。人物等级从原来限制的50级提高到了99级，而且取消了“自虐升级”的设定，游戏流程也不像前作那般给人一种前后期敌人实力悬殊的反差感。任务系统的加入无疑是延长游戏时间的一种手段，不过最主要的还是给玩家提供了累积经验值的机会，不然只重视主线剧情而忽略任务系统的话在后期战斗中可是讨不到一点好处的。每位角色固有的特殊分支剧情也让游戏的故事内容更加地充实。收集要素方面和前作不相上下，惟一比较可惜的就是本作取消了装备的锻造系统。最后还是向所有喜欢SRPG游戏的玩家推荐本作，再怎么说游戏的声优阵容也可以用“壮观”两字来形容呀。





在上一辑中为大家介绍了这款游戏的系统与玩法，本辑中继续为大家奉上全67个关卡的流程攻略。由于本作支持存档的数量很多，想玩遍多条路线而又不想多周目浪费时间的话，可以参照后面的流程图在分支出现前存档，打过分支之后再读档玩另一分支即可。

高达纹章			
エンブレム オブ ガンダム			
NDS	NBGI	SLG	2008年5月1日 日版
	1～2人	512Mb	5040日元	无对应周边

文 好想sleep 编 盲先知 美编 小鱼仔

高达纹章全关卡流程攻略

STAGE1

オープニングセレモニー

胜利条件：维持战线2回合或者敌全灭
失败条件：自军全灭
我方初期：小队×6
敌人初期：小队×3

由于算是教学战，所以本关的战斗中我方有大量的部队，虽然如此，但总体战斗力不高。敌人中有夏亚，与之战斗的时候损失会不小。但是坚持两回合是绝对没有问题的。第1回合会由敌人先手，在我方行动时会出现增援，注意所有队伍编成后就会直接变成敌人行动回合。

STAGE2

小さな战い

胜利条件：敌全灭
失败条件：自军全灭
我方初期：小队×1
敌人初期：小队×2

本关开始出现视点分支，即从不同的视点观看剧情的发展，当然历史是不会被改变的，这里主要影响登场人物以及人物能力的强化而已。战斗方面相当简单，主要是看一些教程，和敌人两台ザク接近后攻击对方就会有《0079》动画第一集的剧情出现(这里以及以后的剧情大多指原著剧情，本游戏很忠实原著，基本剧情都是再现经典)。

STAGE3

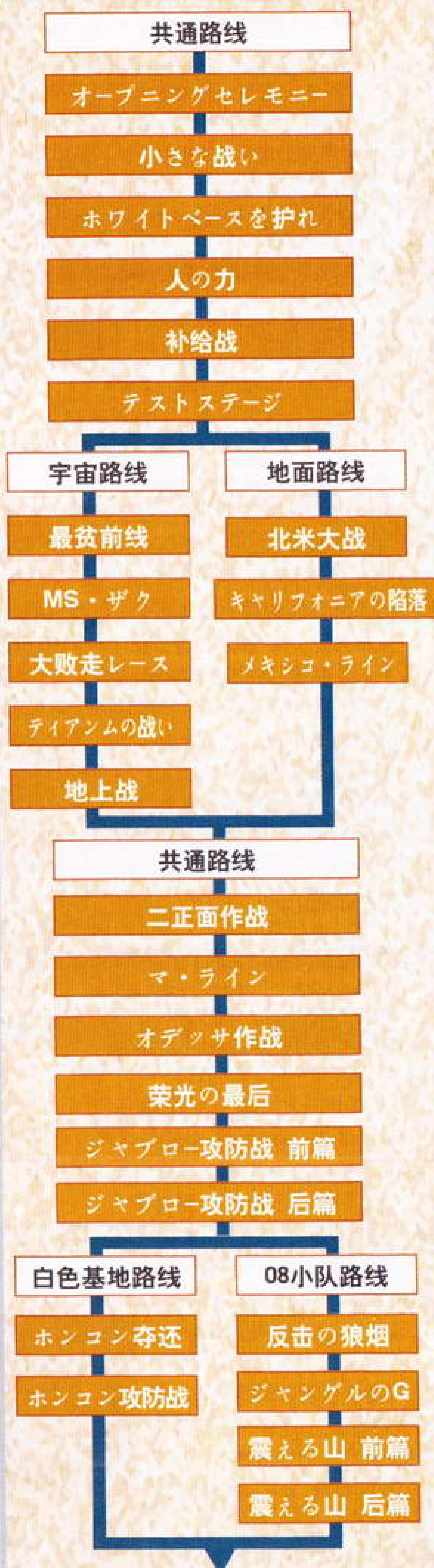
ホワイトベースを护れ

胜利条件：敌全灭
失败条件：自军全灭
我方初期：小队×4
敌人初期：小队×3

战斗开始时敌我双方的部队都不多，虽然我方有ガンダム，不过夏亚的单机能力也很高。这里建议把初期我方的战斗机和初代高达编成一个编队，而另一个小队可以让其吸引火力。这里依然有很多系统方面的教程，不想看的话可以按Y键快速跳过。



流程路线图



共通路线
オープニングセレモニー
小さな战い
ホワイトベースを护れ
人の力
补给战
テストステージ
宇宙路线
最贫前线
MS・ザク
大败走レース
ティアンムの战い
地上战
地面路线
北米大战
キャリフォニアの陷落
メキシコ・ライン
共通路线
二正面作战
マ・ライン
オデッサ作战
荣光の最后
ジャブロー攻防战 前篇
ジャブロー攻防战 后篇
白色基地路线
ホンコン夺还
ホンコン攻防战
08小队路线
反击の狼烟
ジャングルのG
震える山 前篇
震える山 后篇



共通路线
追击战
战线整理
中立国の悲しみ
ドズル失策
ソロモンの战い
恐怖 机动ビグ・ザム
ア・バオア・クー
始まりの终わり
格里普斯会战路线
苏るガンダム
レジスタンス
ルナリアンとの取引
宇宙のロビン・フッド
水の星のいただき
密林を灼く业火
强化人间のダンス
ホンコン・ショー
天空への阶段
キル・キル・バン・バン
月を击つ流星
ダカールを横目に
金色の狙击手
里切りの宇宙
胜者なき战い
荣光の落日
女神たちの战场
三つ巴
归るべき处
提拉兹之乱路线
ジオン再临
ルナリアンの胎动
一年战争の伤迹
联邦最大の失策
组织限界点の战い
夺われしアイドル
反逆者に死を
虚空の惨剧
月面に战火は咲いて
罠と狩人
理想へ生け贽
ガンダム破坏作战
终わりの始まり
倒れる巨神

STAGE4

人の力

胜利条件：敌全灭
失败条件：自军全灭
我方初期：小队×3
敌人初期：小队×3

这里依然是以系统介绍为主。本话又是非常简单的一关，敌人只有两台ザク和一艘战舰。虽然看似简单，但是操作不当仍然可能被全灭，首先可以让我方的ガンダム和另一台ガンタンク合并为一个小队，多的人员直接废弃。这样基本可以提高我方作战的生存能力。

STAGE5

补给战

胜利条件：敌全灭
失败条件：自军全灭
我方初期：小队×4
敌人初期：小队×5

本话正式加入了资源和补给要素，所有部队的资源消耗量都会有提示。开始时敌人有不少部队，我方和原著一样出战人员很少。这里要多存档，因为战斗结果的预计毕竟只是预测，不是真正结果，万一有什么情况超出预测可以及时读档。初期建议让阿姆罗去攻击右下方的小队。等战斗后再派ガンタンク去支援，这样应该可以消灭那里的主力部队。然后再专心应对左边的敌人。推荐合流成2个小队：阿姆罗和飞机放一起；ガンタンク和母舰组合成一个小队。抵抗住敌人的第1次攻击后可以分别去击破剩下的敌人。以后都要注意：一定要在攻击前查看清楚攻击目标的情况。一个部队标志并不代表那个编队只有一台机体，所以要了解敌人的数量以及情况后再作打算。

STAGE6

テストステージ

胜利条件：5回合内ホワイトベース和ガンダム进入卫星轨道并停留1回合
失败条件：胜利条件未满足或者ホワイトベース和ガンダム任一被击破
我方初期：小队×4
敌人初期：小队×5

本战的目的很明确，但是要注意的是必须在第4回合前到达卫星，否则无法完成胜利条件。初期敌人不多，只有夏亚的小队需要注意下。初期让ガンタンク移动到右侧地图吸引夏亚的火力。阿姆罗往下走，ホワイトベース则占领卫星轨道即可。第2回合夏亚会先灭掉ガンタンク然后攻击ホワイトベース。但是ホワイトベース不一定会挂。于是就可以把阿姆罗和ホワイトベース编成一个小队消灭掉夏亚。同时敌人第2回合时出现增援小队1个，第3回合于同地点也增援小队2个。本话之后出现分支。地上路线是《0079》的正式剧情，而宇宙路线是从侧面介绍同时间段发生的剧情。

STAGE7A

最贫前线

胜利条件：击破15台敌人的MS
失败条件：我方战斗机30台被击破
我方初期：小队×7+自编小队，机体48
敌人初期：小队×5，机体36

本战开始，菜单可以使用强化单位、编辑队伍的功能。自己可以适当购买几个机师，然后再购买一艘战舰和一些战斗机。个人推荐至少买1艘攻击型战舰，其余的配战斗机。之后选择的机师最好带有能减轻伤害的能力。至于强化机体，有闲钱的话可以强化战斗机的防战。本关难度一下大了起来，初期我方战斗机体虽然很多，但是战斗力普遍不高，要发挥最大攻击效果就由自己编好的小队为主攻，机体不够就由初期配置的部队去补充。很快就能完成胜利条件。第3回合我方出现增援。

STAGE8A

MS・ザク

胜利条件：保住3回合"ザイト5宇域"、6回合"テキサスコロニー"、10回合"デブリベルト"
失败条件：胜利条件未满足或我方全灭
我方初期：小队×9+自编小队，机体63
敌人初期：小队×3，机体28

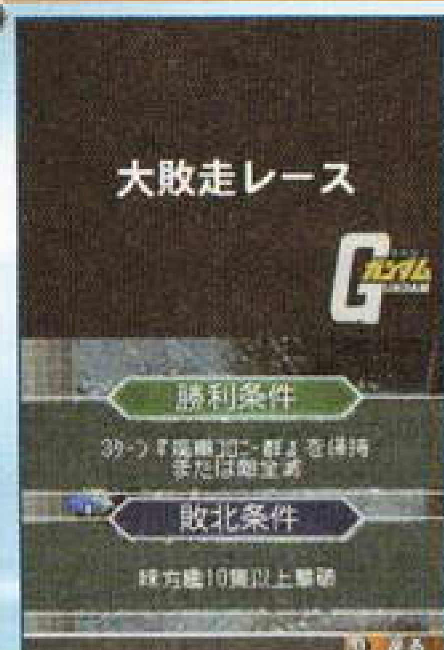
注意本关有些机师是出击状态。这里敌人先行动，第1回合一定要让夏亚后退。之后让A、E小队再编成两支小队然后攻击月重力圈的战舰，只要让它后退即可消灭。第2回合敌人行动时出现的增援也可以用来击消灭，在没有补给的状态下可以轻松消灭剩余的部队。



STAGE9A

大败走レース

胜利条件：	3回合内保住"废弃卫星群"或者敌全灭
失败条件：	我方战舰损失10艘
我方初期：	小队×4+自编小队，机体24
敌人初期：	小队×4，机体28



这次主要的战斗力是自编小队，所以尽量组织强的战斗力。最左边的小队不要移动，最右上的小队往左边移动支援攻击。自编小队则上前攻击配合飞机小队可以在3回合内歼灭敌人。

STAGE10A

ティアンムの战い

胜利条件：	保住5回合"卫星轨道"或者敌全灭
失败条件：	胜利条件未满足或我方全灭
我方初期：	小队×6+自编小队，机体52
敌人初期：	小队×6，机体55

F小队移动到A小队位置，A小队移动到敌人区域战斗，这里能形成死角，只要敌人撤退就会自动被破坏，这样在第1回合就可以破坏敌人绝大多数小队。之后同样利用包围战术可以解决那个有战斗损失－4能力的小队。之后出现《0079》中的经典一幕……

STAGE11A

地上战

胜利条件：	3回合占领"敌军采掘基地"或者敌全灭
失败条件：	胜利条件未满足或"军港"被占领
我方初期：	小队×5+自编小队，机体18
敌人初期：	小队×3，机体7

这关是地上战，之前的战斗单位都不能用，需要重新添购武器、人员。本关地图很小，所以极容易形成夹击战，事前要存档。这关只有最开始和夏亚的一战比较困难，过了这个坎其余就简单了。

STAGE7B

北米大战

胜利条件：	抵抗住敌人10回合或者敌全灭
失败条件：	ホワイトベース被击破、初期ガンタンク被击破
我方初期：	小队×6+自编小队，机体29
敌人初期：	小队×10，机体75

本战敌人很多，注意保护母舰。开始就把分散的部队再编成小队，整合战斗力，主要给布莱德和阿姆罗多分配高战斗力的机体。敌人第2回合开始出现增援。剧情后ガンダム出击，同时ガンキャノン也会增援，这样一来我方战斗力得到明显提升，第6回合我方出现增援。这样完全能消灭敌人。

STAGE8B

キャリフォルニアの陷落

胜利条件：	敌全灭
失败条件：	ホワイトベース被击破
我方初期：	小队×8+自编小队，机体29
敌人初期：	小队×10，机体79

这关比较艰难，ホワイトベース不能移动，而我方被数量众多的敌人包围。把地图上方和左方的部队拉过来和布莱德、阿姆罗合流，撑上两个回合，到第3回合后我方出现



增援，此时我们再慢慢歼灭剩下的敌人。阿姆罗和卡尔玛碰面就会有原著剧情。

STAGE9B

メキシコ・ライン

胜利条件：	击破40台敌人机体
失败条件：	我方机体被击破20台
我方初期：	小队×6+自编小队，机体39
敌人初期：	小队×6，机体47

这战惟一的机师只有自编小队，我方部队想要减少被击破数量，就必须优先击破敌人有机师的小队。本关开始就可以购买阿姆罗，有钱的话可以考虑。开战后就把部队重新编成，将所有ジム都放到阿姆罗的小队，之后再依靠阿姆罗小队减小损伤的能力逐渐歼灭敌人。



STAGE12

二正面作战

胜利条件：敌全灭

失败条件：ホワイトベース被击破

我方初期：小队×6+自编小队，机体15

敌人初期：小队×6，机体33

这关起有新的人员可以购买。本战地图很小，先让ガンタンク移动到ホワイトベース处，ガンキャノン往军港移动。编整好后第2回合后就进攻，每隔一回合我方会有增援，敌人回合也会出现增援。第4回合我方行动发生剧情，阿姆罗出现。最后可以以夹击战术消灭敌人。

STAGE13

マ・ライン

胜利条件：マチルダ队和ホワイトベース合流

失败条件：マチルダ队、ホワイトベース被击破

我方初期：小队×4+自编小队，机体11

敌人初期：小队×3，机体15

本战看似很难其实简单，只要マチルダ队直接过河，在抵挡住敌人第1波攻击后，第2回合就能与ホワイトベース合流。但是这样战斗之后得到的资金就很少了。想多得到资金就先灭敌人再汇合。阿姆罗和运输部队合流会有一段剧情发生。完成任务会发生经典剧情——黑色三连星来袭！

STAGE14

オデッサ作战

胜利条件：3回合内击破40机以上敌人

失败条件：胜利条件未满足或者阿姆罗被击破

我方初期：小队×7+自编小队，机体47

敌人初期：小队×10，机体68

本关难度不高，惟一需要注意的就是资源量了。自编小队可以多派遣补给船，这样可以以阿姆罗小队为作战主力，最多两回合就可以达成胜利条件。虽然简单，但在玩的时候依然不能大意，还是要多存档。



STAGE15

荣光の最后

胜利条件：ホワイトベース占领"ブリテン岛"后驻留3回合或者敌全灭

失败条件：ホワイトベース被击破

我方初期：小队×6+自编小队，机体22

敌人初期：小队×7，机体39

本次战斗不难，但是敌人很多。这里建议全灭初期敌人直接过关。当ホワイトベース抵达指定地点后发生剧情，之后出现敌军增援。要注意，如果部队处于海面且是空陆混编的话，一旦空中部队全破，陆地部队就会因为地形不适应而全部被灭！我们也可以利用这点来打击敌人。

STAGE16

ジャブロー攻防战 前篇

胜利条件：保持5回合"中枢部"或者敌全灭

失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭

我方初期：小队×9+自编小队，机体43

敌人初期：小队×10，机体86

本战主要是防守，初期敌我双方兵力都很多。我方要合理编成战斗力高的小队。这里推荐把阿姆罗和原创小队组成主力部队来防御敌人的进攻。注意，绝对不能让敌人占领中间的地区，这里是防守的目标区，一定要死守。



STAGE17

ジャブロー攻防战 后篇

胜利条件：シャア击破

失败条件：ホワイトベース被击破

我方初期：小队×9+自编小队，机体20

敌人初期：小队×5，机体25

我方有很多小队，但是小队中机体的数量很少，最好尽快将它们编成。夏亚等敌人实力强大，机体的性能也很强，如果初期设置的小队和他交战是必败无疑的。而ホワイトベース不能移动，需要和别的部队再编成。这里的战斗主力还是以阿姆罗和自编小队为主。由于物资不足，所以尽量避免我方补给机的损失。

STAGE18A

反击の狼烟

胜利条件：保护12回合"ラオス"、"北ベトナム"、"ボルネオ"、"カリマンタン"或者敌全灭
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×9+自编小队，机体69
敌人初期：小队×8，机体41

这次战斗敌人实力强大，而我方也可以购买新的机体。这里要保护的区域比较多，所以主要战斗力是自编小队，其他飞机小队支援下方目标区，原创小队则负责歼灭上面的敌人。



STAGE19A

ジャングルのG

胜利条件：保护12回合"ラオス"、"北ベトナム"或者敌全灭
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×5+自编小队，机体31
敌人初期：小队×5，机体25

地图没变，需要保护的区域变少了，相应的部队也变少了。下面单独的一个陆战高达小队是敌人初期的攻击重点，我方只需要守住上方即可。第3～7回合我方出现增援，敌人在第4～12回合也出现增援。

STAGE20A

震える山 前篇

胜利条件：保护10回合初期配置的ガンタンク或者ノリス击破
失败条件：初期配置的ガンタンク全灭或者シロー被击破
我方初期：小队×8+自编小队，机体32
敌人初期：小队×10，机体58



先把ガンタンク和补给车往后移动，再把后面的陆战高达往前送，编成合理的小队后，把部队分成杂兵抵挡组和诺里斯攻击组(推荐西罗小队)。只要坚持到击破诺里斯就行。

STAGE21A

震える山 后篇

胜利条件：击破アプサラス
失败条件：シロー被击破
我方初期：小队×5+自编小队，机体29
敌人初期：小队×10，机体29

我方主力只能顺着海岸穿越浅滩到达アプサラス所处的位置。把陆战高达和西罗编成一个小队，和原创小队一起慢慢向前推进。西罗和アプサラス交战有剧情，之后自动过关。注意保护西罗，应该没有太大问题。

STAGE18B

ホンコン夺还

胜利条件：全灭敌MS
失败条件：我方机体被击破14台
我方初期：小队×6+自编小队，机体41
敌人初期：小队×8，机体53

这次战斗敌人实力强大，而我方也可以购买新的机体。这里加入了一些较强的机体，有钱的话可以考虑。开始后首先是再编成小队，以原创小队为主形成战斗力。敌人下一回合就有水中用MS过来强攻，把潜艇小队送到上方。战斗中时刻注意我方物资，并尽量歼灭敌人的补给舰船。



STAGE19B

ホンコン攻防战

胜利条件：击破30台敌机
失败条件：我方机体被击破20台、在カオルン进行战斗
我方初期：小队×7+自编小队，机体42
敌人初期：小队×9，机体41

这里要注意不要让敌人到达カオルン区域。开战后依然是给队伍进行再编成，把ジム和陆战高达编成主力小队，这里还是依靠陆战高达和原创小队进行战斗。要保证更加强大的打击力量，就需要注意自己的物资。

STAGE22
追击战

胜利条件：10回合击破40台敌机
失败条件：胜利条件未满足或者我方机体被击破20台
我方初期：小队×4+自编小队，机体31
敌人初期：小队×10，机体59

战斗舞台换到了宇宙，我方很多机体也不能用了，为了买ガンダム可以把之前的陆战型机体卖掉。这里的主力部队是以阿姆罗和自编小队为主。开始后继续再编成队伍。敌人的ドム很麻烦，把他们交给阿姆罗对付，原创小队去清理杂兵。斯雷卡与敌人发生战斗会出现剧情。

STAGE23
战线整理

胜利条件：10回合占领"月重力圈"或者敌全灭
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×9+自编小队，机体56
敌人初期：小队×10，机体80

敌人和我方机体都很多，要想在10回合内全灭敌人实在是非常困难，所以惟一目标是达到月重力圈。这里依然采用之前的方案，编成2支主力部队向前突击，争取尽快到达目标区域，有时间可以多消灭敌人挣取资金。因为下一战有好东西可以买。



STAGE24
中立国の悲しみ

胜利条件：击破敌人A小队的ヴアルキューレ
失败条件：我方机体被击破20台或者敌人A小队侵入サイド6
我方初期：小队×8+自编小队，机体43
敌人初期：小队×10，机体74

本关是《口袋里的战争》的结尾部分，这里敌人很多且实力都非常强。本关是整个游戏惟一可以买到NT－1的地方，不过价格很贵，需要380，如果点数够的话不要错过。老样子，编成两支主力部队向前突击。我方后从第2回合会有增援小队。敌人虽然多，但只要注意物资的消耗，应该没有太大问题。

STAGE25
ドズル失策

胜利条件：敌全灭
失败条件：初期配置ホワイトベース被击破
我方初期：小队×4+自编小队，机体6
敌人初期：小队×7，机体49

本战很简单，只要派遣我方主力的原创小队去重创敌人就行，所以在战前一定要调整部队的配置。敌人物资很少，我方只要注意一下物资消耗即可。这里有阿姆罗和拉拉初次相遇的情节，也是悲剧开始的地方。

STAGE26
ソロモンの戦い

胜利条件：16回合占领ソロモン
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×8+自编小队，机体46
敌人初期：小队×10，机体90

敌人部队极多，而我方部队也不少。把较弱的部队撤离，同时把战斗能力好的单位编成以阿姆罗为主的小队，然后等敌人自己攻上来。或者变成一支超人军队，强行进入地方要塞。到后期稍微注意下物资量就行。

STAGE27
恐怖 机动ビグ・ザム

胜利条件：击破ドズル
失败条件：阿姆罗、スレッガー任一被击破
我方初期：小队×8+自编小队，机体46
敌人初期：小队×10，机体91

看过原作的人都会知道，ビグ·ザム是非常强的。但是如果阿姆罗小队的战力比它们强，那只要攻击他就会出现剧情结束战斗。因此本战的基本战术是消灭眼前的敌人，目的是在和ビグ·ザム战斗前尽量积攒兵力。

STAGE28
ア・バオア・クー

胜利条件：击破シャア、ララア
失败条件：阿姆罗被击破
我方初期：小队×9+自编小队，机体55
敌人初期：小队×10，机体73

敌人的部队数量多但质量不高，麻烦的是我们物资很少。本战可购买入《Z高达》中的

西洛克和亚桑，前者的能力可以当我方的绝对主力。初期要编成主力小队后死守，等我方出现增援后再发动总攻。阿姆罗和夏亚、拉拉战斗会有剧情。

STAGE29

始まりの終わり

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方机体被击破30台
我方初期：小队×9+自编小队，机体39
敌人初期：小队×10，机体45

敌人物资有绝对的优势，我方要尽量节俭。小队编成以阿姆罗为中心，合并几个小队巩固防线。第2回合后夏亚出现，必须要小心。阿姆罗第一次和ジオング小队战斗双方都不会有任何损失，再次攻击则会发生剧情，夏亚和阿姆罗消失。第4回合我方出现补给增援。过关后出现分支，之前的机体将全部被自动卖掉，机师也是一样。

STAGE30A

苏るガンダム

胜利条件：10回合内入侵"工厂"或者敌全灭
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×2+自编小队，机体3
敌人初期：小队×5，机体20

这里只能买到卡缪以及ガンダムMk－II，强化机体后，有钱可以多配几台，ガンダムMk－II和卡缪的配合是很强大的。卡缪可以和夏亚合并为一个小队，以增强战斗能力。之后全力前进，注意这里不消耗物资，放心进攻吧。

STAGE31A

レジスタンス

胜利条件：击破30台敌机
失败条件：我方被击破3台
我方初期：小队×5+自编小队，机体7
敌人初期：小队×7，机体41

失败条件有些苛刻，敌人如果出个会心，我方就能损失不少，千万要保护好补给舰。卡缪和科瓦特罗合并为一个小队，以增强战斗能力。这里要多存档，逐渐推进战线。

STAGE32A

ルナリアンとの取引

胜利条件：保护3个目标区域15回合或者敌全灭
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×8+自编小队，机体32
敌人初期：小队×8，机体72

最右边的几个小队占领目标区，之后母舰和另外一组人分别占领相临的2个目标。卡缪和原创小队合并后与科瓦特罗一起对付两方的敌人。注意物资的消耗，不要着急。卡缪和捷利特战斗会有剧情。

STAGE33A

宇宙のロビン・フッド

胜利条件：击破50台敌机
失败条件：我方被击破10台
我方初期：小队×8+自编小队，机体45
敌人初期：小队×10，机体78

本战和レジスタンス基本相同，只是要求击破的数量变多了，基本方针还是一样的。只不过，一开始要先去救卡缪，让原创小队与他合并。由于要避免我方被击破，所以最好使用有减少战斗损伤能力的机师。

STAGE34A

水の星のいただき

胜利条件：内入侵"卫星轨道" 3回合或者敌全灭
失败条件：初期配置アーガマ被击破
我方初期：小队×5+自编小队，机体26
敌人初期：小队×10，机体78

开始就重新编成，C、E编为一个小队，卡缪和原创小队合并，夏亚和艾玛一组。西洛克会单机闯入我军阵地，因为他能力很强，所以在这之前最好保证我方小队都有一定的战斗实力。我方和西洛克交战有剧情，卡缪和捷利特战斗有剧情。



STAGE35A

密林を灼く业火

胜利条件：击破40台敌机
失败条件：我方被击破3台
我方初期：小队×4+自编小队，机体14
敌人初期：小队×9，机体54

虽然看起来失败条件非常可怕，但是我方部队整体上比敌人强出一截，可以说只要我方平均分配小队战斗力，那就可以所有小队同时推进横扫敌人。在几场恶战之后，本关难度低得出乎意料。

STAGE36A

强化人间のダンス

胜利条件：5回合内击破30台敌机
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×5+自编小队，机体17
敌人初期：小队×7，机体47

这里首先要注意，一个飞行器可以带两台机体，如果飞行器在海上被击破，其他没有空适应的机体将被破坏，这点可以好好利用来对敌人部队造成打击。开始后立刻调整组合，第?回合开始攻击。有一支强力部队的话就可以横扫敌军。

STAGE37A

ホンコン・ショー

胜利条件：5回合内击破サイコガンダム
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×3+自编小队，机体12
敌人初期：小队×8，机体46

卡缪从海上攻击过去，原创小队从陆地攻过去，卡缪和凤战斗有剧情。这里要求的是速度，不要过分纠缠，直接向凤突进。不过我方要注意不要因地形因素而被全灭，也要注意物资的消耗。

STAGE38A

天空への阶段

胜利条件：击破サイコガンダム或者スードリ
失败条件：初期配置アウドムラ被击破或者卡缪被击破
我方初期：小队×5+自编小队，机体41
敌人初期：小队×10，机体79

这里原创小队必须配备飞行器，而且每战必须存档，以避免敌人的攻击出现会心一击。敌人分两个方向进攻，建议攻击有飞行器的小队，那是敌人的弱点。

STAGE39A

キル・キル・バン・バン

胜利条件：击破40台敌机
失败条件：我方被击破15台
我方初期：小队×7+自编小队，机体48
敌人初期：小队×7，机体62

战斗转到了宇宙，而且也可以买到科瓦特罗了。这里也有新的机体出现，有钱的话可以买些百式给科瓦特罗配用。开始后把科瓦特罗和卡缪组成一个小队去进攻。只要保护好补给舰就没有太大问题。

STAGE40A

月を击つ流星

胜利条件：占领"密闭型卫星"或者敌全灭
失败条件：小队×8+自编小队，机体24
我方初期：小队×7+自编小队，机体48
敌人初期：小队×8，机体67

战斗开始时敌人会率先攻击，科瓦特罗、卡缪和原创小队组合成强力队伍，其余也分别组合成适当的小队目标前进。击破敌人母舰后发生剧情。

STAGE41A

ダカールを横目に

胜利条件：击破敌人母舰
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×4+自编小队，机体38
敌人初期：小队×9，机体68v

初期开始先调整编成，把科瓦特罗和卡缪组成一个小队，其余的机体全部编进有机师的小队。之后等敌人自己主动进攻。我方的物资比较少，注意消耗。由于敌人处会出现大量增援，所以一定要保证自己的部队不要被围攻。



STAGE42A

金色の狙击手

胜利条件：クワトロ和百式生存5回合或者敌全灭
失败条件：5回合内クワトロ和百式任一被击破
我方初期：小队×6+自编小队，机体42
敌人初期：小小队×7，机体45

这关的关键是支援科瓦特罗，由于他处于地图中央而且不能移动，所以我方必须要有人在第2回合时赶到他前面的一个区域去阻止敌人的移动，之后在后面的部队赶到后再逐步消灭敌人。



STAGE43A

里切りの宇宙

胜利条件：我方初期配置アーガマ到达"密闭型卫星"
失败条件：アーガマ被击破
我方初期：小队×4+自编小队，机体13
敌人初期：小队×7，机体62

保护的对象变了，所以在编成时要注意。这里依然以科瓦特罗和卡缪为战斗主力，为アーガマ前进扫清道路。这里建议走左边，如果利用撤退的话很快就能到达目的地。第2回合我方出现增援。

STAGE44A

胜者なき战い

胜利条件：击破100台敌机
失败条件：我方被击破50台
我方初期：小队×8+自编小队，机体45
敌人初期：小队×5，机体20

本关需要击破的敌人数量惊人，看来是场持久战。不过敌人也比较强，开始后会重新编成队伍。这里哈曼暂时是我方成员，她的小队比较强，是我方主力之一。战斗中敌我双方都会不断地出现增援。哈曼、卡缪和西洛克交战有剧情。

STAGE45A

荣光の落日

胜利条件：目标基地占领
失败条件：我方全灭
我方初期：小队×2+自编小队，机体9
敌人初期：小队×10，机体66

我方机体很少，但是敌人的能力较弱，也算是势均力敌。用强力机师配合原创小队直接向目标前进，由于敌人的部队大多没有机师，所以还算比较容易对付。而母舰和另一小队合并，主要以回避战斗为主。

STAGE46A

女神たちの战场

胜利条件：敌全灭
失败条件：初期配置クワトロ和百式生存
我方初期：小队×9+自编小队，机体50
敌人初期：小队×10，机体99

敌人机体很多，而且实力强大。我方依然是采取先对部队进行再编成，然后再慢慢推进。这里要以保护物资舰为首要目的进行，其次才是对敌人的攻击，否则补给跟不上就无法战斗了。卡兹被击破会发生剧情，卡缪和哈曼交战、击破后发生剧情。这里有分支结局，发生过卡缪和哈曼交战、击破后的剧情则进入STAGE47A，否则进入STAGE47B。



STAGE47A

三つ巴

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭
我方初期：小队×3+自编小队，机体4
敌人初期：小队×4，机体5

本关是《Z高达》最终话的剧情，在动画中人物的恩怨都在此了断。整个关卡基本都是在剧情中度过，让玩家操作的成分很少，这也让本关成了最没有难度的关卡之一。

STAGE47B

归るべ处

胜利条件：	敌全灭
失败条件：	我方全灭
我方初期：	小队×3+自编小队，机体4
敌人初期：	小队×4，机体5

虽然敌人不多，但是实力一个比一个强劲，我方最好把科瓦特罗与卡缪编入同一小队，同时也把百事和Z高达放在一起，这样可以发挥强大的战斗力，利用机师的个人能力也能让小队不会遭受损失。

STAGE30B

ジオン再临

胜利条件：	10回合内击破シーマ
失败条件：	胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：	小队×4+自编小队，机体20
敌人初期：	小队×4，机体23

由于初期我方资金很多，所以可以买到比较好的机体，而且很早就能把机体全部强化完。这样的情况下，本关是很简单的。

STAGE31B

ルナリアンの胎动

胜利条件：	击破40台敌机
失败条件：	我方被击破15台
我方初期：	小队×6+自编小队，机体54
敌人初期：	小队×5，机体42

比较简单的一战，敌人的战斗力不高，只要我方小心应战并保护好补给舰，本关的胜利条件就能轻易达成，惟一要注意的就是资源的消耗。战斗的主力基本还是自编小队，而且这里可以买高达1号机。

STAGE32B

一年战争の伤迹

胜利条件：	击破40台敌机
失败条件：	我方被击破20台
我方初期：	小队×5+自编小队，机体23
敌人初期：	小队×4，机体25

和上一关的要求基本相同，不过难度加大了。首先要和宏汇合，把部队进行再编成后再逐步推进战线。我方的物资很充足，基本不用担心。不过在战场右侧会出现大量敌人增援，进攻时要小心。

STAGE33B

连邦最大の失策

胜利条件：	击破ガトー
失败条件：	コウ被击破
我方初期：	小队×8 自编小队，机体43
敌人初期：	小队×10，机体45

一开战就发生了发射核弹事件，卡多很强。我方必须先让宏和原创小队编成后再去进攻。实在不行可以利用夹击战术对付卡多。

STAGE34B

阻止限界点の战い

胜利条件：	敌全灭
失败条件：	コウ被击破
我方初期：	小队×9+自编小队，机体45
敌人初期：	小队×10，机体68

本关可以购买GP03，实在是强到不能再强的机体，其价格也高达800，有钱就换这个。开始后让宏和原创小队编成后再去进攻。注意敌人在第2～4回合出现增援。宏和卡多交战有剧情，交战后卡多消失。本关结束后《0083》的剧情就结束了。全员、机体将自动卖掉。之后就是《Z高达》的剧情。

STAGE35B

夺われしアイドル

胜利条件：	保护10回合"工厂"或者敌全灭
失败条件：	胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：	小队×3+自编小队，机体5
敌人初期：	小队×3，机体9

玩家现在开始扮演的是提坦斯军。本关的战斗不消耗物资量，我方摆开阵型等待敌人冲过来就可以解决。惟一要注意的是科瓦特罗，他很容易秒杀我方部队。

STAGE36B

反逆者に死る

胜利条件：	击破25台敌机
失败条件：	我方被击破7台
我方初期：	小队×6+自编小队，机体26
敌人初期：	小队×3，机体9

这里可以买到西洛克，他有无耻的伤害-4特技，是我方超强的人物，有了他就足以横扫这关。当然，开始时还是要把分散的ジム小队都集合起来再编成，以减少损伤。

STAGE37B

虚空の惨剧

胜利条件：击破55台敌机
失败条件：我方被击破20台
我方初期：小队×9+自编小队，机体52
敌人初期：小队×8，机体51

这里是前面《Z高达》的一关，只是现在我们是反面角色，所以要当心卡缪的攻击。主要还是保护好补给舰，然后尽量减少敌人的物资。这里的主攻依然是西洛克和他的座机メッサーラ。

STAGE38B

月面に战火は咲いて

胜利条件：15回合占领3个目标区域
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×8+自编小队，机体59
敌人初期：小队×8，机体63

这里建议给西洛克配几个好点的机体，这样在对付卡缪时就不会处于下风。本战虽然我方部队数量多，但是质量不行，一些薄弱的小队最好以支援为主。

STAGE39B

罠と狩人

胜利条件：击破カミーユ
失败条件：ジエリド被击破
我方初期：小队×5+自编小队，机体25
敌人初期：小队×3，机体18

战斗转到了地面，所以对应的机体也要有所变更。这次的敌人不多，但是都很强劲。不过利用在河上攻击他们的飞行器，使其自爆是非常有效的方法。本关物资量匮乏，所以原创小队中可以适当增加补给机。

STAGE40B

理想への生け贽

胜利条件：7回合击破25台敌机
失败条件：胜利条件未满足或者我方全灭
我方初期：小队×9+自编小队，机体28
敌人初期：小队×4，机体32

敌人部队不多，但是战斗力很高。虽然不用担心我方被击破多少，但是还是应该用主力去对付。一开始我方就处于不利的位置，应该先后退把周围分散的队伍集中再编成。等敌方分散之后再逐个击破。

STAGE41B

ガンダム破坏作战

胜利条件：击破アウドムラ
失败条件：スードリ被击破
我方初期：小队×5+自编小队，机体22
敌人初期：小队×10，机体97

由于有サイコガンダム，所以再编成后情况比预期要好。我方在初期编成强力小队之后可以冲进敌阵肆意屠杀，本关的难度完全可以忽略不计。

STAGE42B

终わりの始まり

胜利条件：击破100台敌机
失败条件：我方被击破30台
我方初期：小队×9+自编小队，机体41
敌人初期：小队×10，机体95

本关需要击破的敌人数量惊人，看来是场持久战。敌人比较强，开始后重新编成队伍，以切断敌人补给为目的行动。本战前可以购买最强的サイコガンダム，有钱就全部投进去吧，利用我方的NT机师可以让サイコガンダム发挥最大的威力。

STAGE43B

倒れる巨神

胜利条件：敌全灭
失败条件：ハマーン被击破
我方初期：小队×8+自编小队，机体64
敌人初期：小队×9，机体75

这是最后一战，所以敌人也非常多。不过哈曼的加入使我方变得比以前更强大，基本不用担心被击破。手下杂兵的安全则是玩家要仔细考虑的。分配战力之后，剩下的就是利用分散的部队再编成后给予敌人重创了。能到这里，相信大家也有一套自己的战术了。

玩后感



作为最新尝试的高达作品，本作还比较令人满意，尤其是新系统开拓出了新的游戏方式。本作的画面一般，不过真实比例的机体也算很有魄力。由于是试验性作品，游戏难度把握得不太好，开头时亲和力也不足。虽然有对于游戏玩法的介绍，但新手仍然会不知道该如何操作，这让本作的上手门槛提高不少。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.27

人民币对美元的汇率破7了，对港币也破9了。面对汇率的上扬，索尼在4月末宣布香港地区的PS3和PSP的售价上调。没过几天，微软却宣布Xbox360价格下调。但无论怎么调，本地游戏店中的价格依旧没变，不得不佩服JS们的本事。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

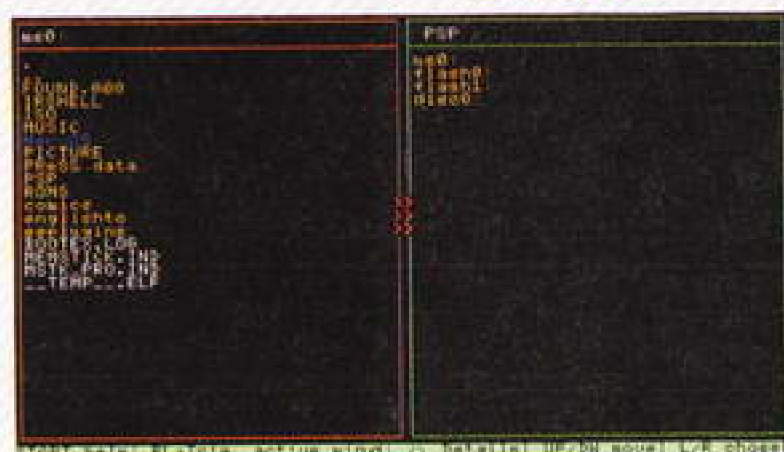
自制软件

PSP LyricShow Player 新版推出

上辑我们介绍过的PSP用歌词同步软件PSP LyricShow Player于4月下旬、5月上旬发布了V0.7.2、V0.7.3、V0.8、V0.8.1、V0.8.2、V0.9、V0.9.1等7个版本。新版在文件列表中加入滚动条；加入删除歌曲功能，选择歌曲后按△键可将歌曲删除；修正了将歌词显示切换到全屏时歌曲信息可能会重叠的问题；解决了文件列表界面文件名或目录名太长超出显示范围的错误；将内核程序更新为LuaPlayerHM V6.6版，可以显示MP3音乐的格式信息。新版采用全新的界面，更加漂亮，还加入了对GBK编码的支持。更重要的是，新版解决了低码率MP3的播放问题。测试了一下，在V0.7版中播放有爆音的码率为48Kps的MP3现在都能正常播放了。



PSPlorer 新版发布

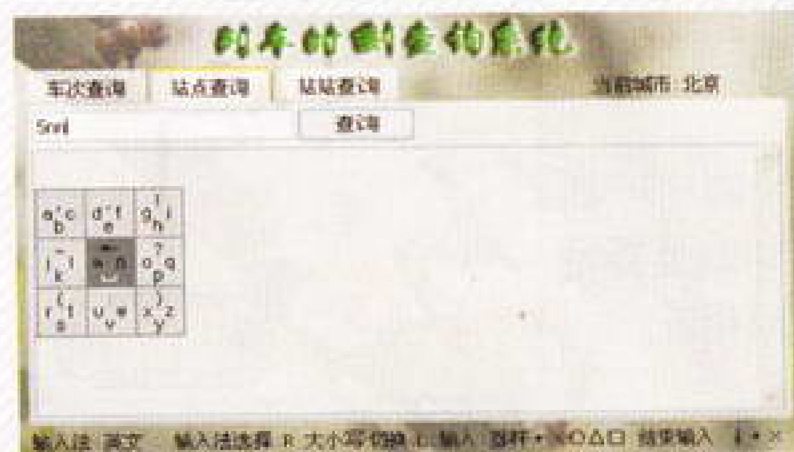


PSP记忆棒中的文件越来越多，当然要找一个好管家来帮忙，那就选择PSPlorer吧。PSPlorer是一款新近推出的PSP用文件管理器。软件于5月11日推出了V1.4版，可以将UMD光盘中的游戏文件备份为CSO，而不是ISO；支持将ISO文件转换为CSO格式，占用空间更小；支持两台PSP之间通过无线网络传输文件目录；更改了文件和目录的显示方式；修复了虚拟键盘方面的错误。PSPlorer可以对文件进行拷贝、粘贴、删除等操作，功能强大。如果你不太喜欢PSP Filer，可以考虑一下它。

列车时刻查询系统发布

前段时间PSP上推出的公交路线查询系统吸引了不少玩家的注意。在5月中旬，作者

再次进行了更新，以公交路线查询系统为基础，推出了列车时刻查询系统。软件可以提供各种火车时刻的查询数据，可以输入车次查询，也能根据站点查询。显示的信息也非常详细，除了车次、始发站、终点站等基本信息外，还提供了全程时间、全程距离等信息。软件的使用方法与公交路线查询系统类似，用户首先要选择数据库文件，接着能够按L、R键切换查询方式，输入完毕文字后按○键查询。作者同时提供了电脑端的数据库制作软件，用户也能自行制作数据库。



同人游戏

《Legend of Zelda Alpha 4 public》发布

林克登陆PSP啦，由网友制作的赛尔达同人游戏《Legend of Zelda Alpha 4 public》于近日推出beta 1版。游戏界面完全仿照GBA版的同人游戏，但画面更精美，可惜的是目前只有一个场景。我们可以用方向键操纵林克移动，按○键用盾牌防御，按□键挥剑攻击，按×键是回旋斩，按START键可以调出系统菜单。





软件学院

尽情上网 PSP也用Opera

软件名称：Opera
软件作者：空中网
最新版本：V2.0
适用机种：PSP-1000 PSP-2000
官方网站：http://www.kong.net

PSP内置Wi-Fi模块，可以通过无线热点上网。但系统自带的网页浏览器却让人觉得不爽。反应速度慢，功能少，操作复杂，经常出现内存不足提示，细数网页浏览器的毛病还真不少。遗憾的是索尼却不思进取，一直没有改进。如果你用过手机上的Opera，一定会对其简单易用以及对网页良好的兼容性赞不绝口。作为目前最强的网页浏览器之一，Opera的各项表现确实优异。甚至任天堂的Wii也采用了Opera浏览器。那在PSP上能不能用Opera浏览器呢？虽然Opera没有发布PSP版本，但我们可以将手机JAVA版转到PSP上使用。搭桥的软件自然是PSP上的JAVA模拟器PSPKVM了。通过PSPKVM，我们可以直接安装并运行Opera，而且PSPKVM从V0.3.2版开始，支持了文字输入，让我们可以输入网址；更支持了网络连接，让我们能如手机一样，使用Opera连接无线热点在PSP上上网。下面就让我们一起看看具体使用方法吧。

安装指南

1

下载PSPKVM压缩包，在电脑端将其解压缩。

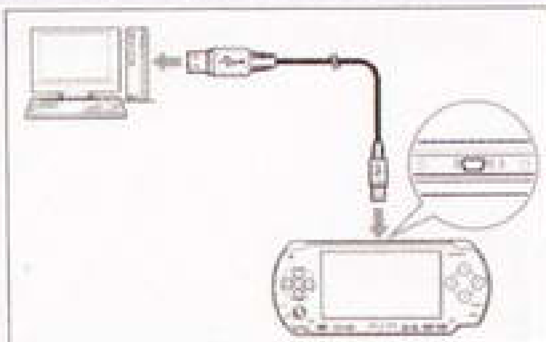

PSPKVM.rar

2

下载Opera的JAVA安装文件。Opera有多个版本，推荐使用空中网联合Opera官方推出的中文版，最新版本是V2.0。只下载JAR后缀的安装文件即可，不需要JAD后缀的文件。



3



将PSP通过USB连线与电脑相连。

4



将名为pspkvm、pspkvm%的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。

5



将名为Opera.jar的JAVA安装文件拷贝到记忆棒任意目录内。

6

在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

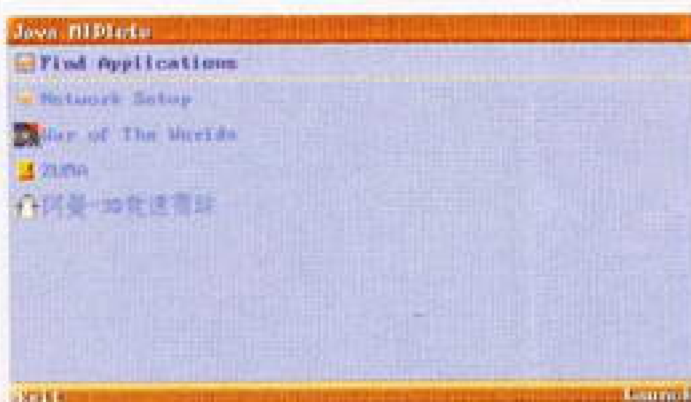


7



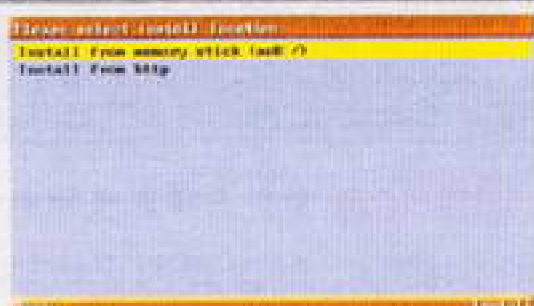
找到PSPKVM软件，按确定键开始运行。

8



首先进入PSPKVM主界面，这里显示已经安装好的各类JAVA程序。按PSP方向键将光标移动到Find Applications选项，按○键确定。

9



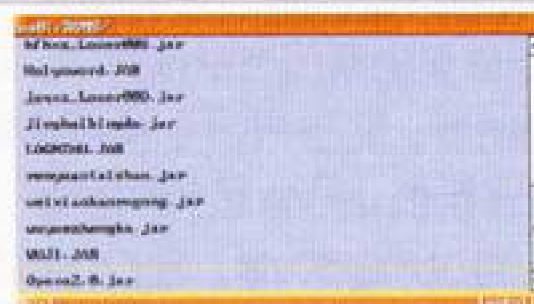
进入JAVA安装界面，选择Install From Memory Stick从记忆棒安装程序，按○键确定。

10



PSPKVM会扫描记忆棒内的可供安装的JAVA文件。

11



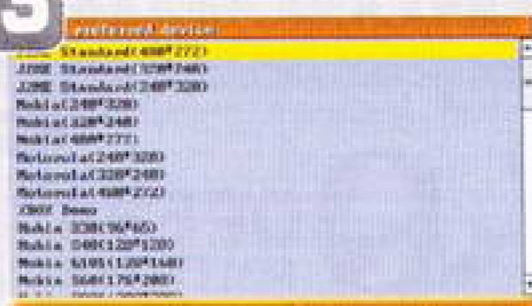
按方向键的上下移动光标，找到名为Opera.jar的安装文件，按○键确定。

12



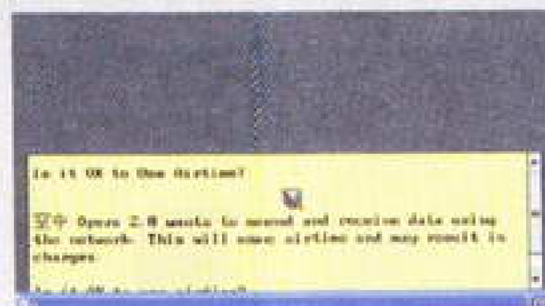
开始载入Opera安装程序，按SELECT键可以暂停安装。

13



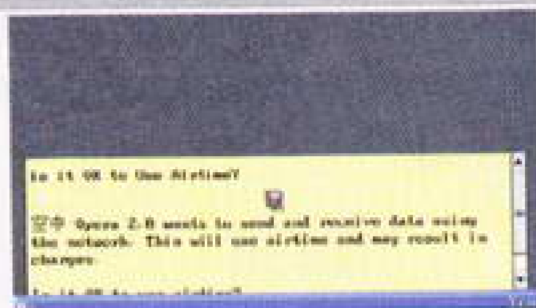
选择虚拟安装设备包括各个型号的手机等，设备的选择主要和分辨率有关。为了充分利用PSP的大屏幕，建议选择分辨率为480×272像素的设备。

14



进入安装界面，安装时间较长，请耐心等待。

15



安装中会提示是否使用ArtTime，即是否允许程序通过网络发送和接收数据，按START键选择是。

16



接着进入网络连接选择界面，选择一个合适的网络连接按○键确定。也可以选择New Connection新建连接。

17



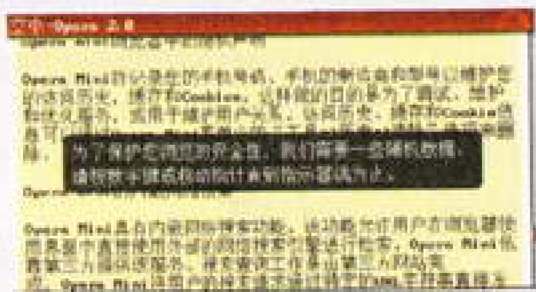
开始通过无线热点联网。

18



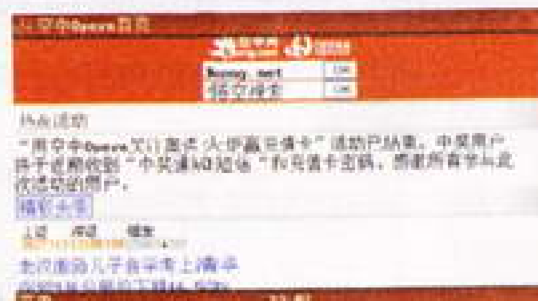
联网成功，进入Opera程序使用协议，按SELCET键接受协议。

19



进入随机数据测试界面，按方向键至下面的进度条全满即可。

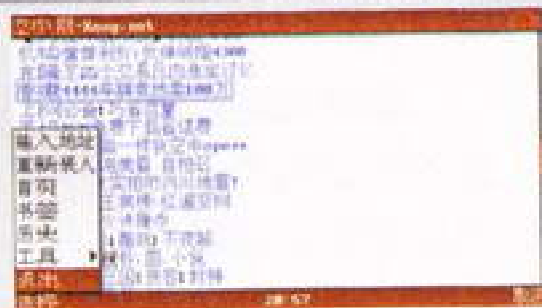
20



进入Opera主界面，程序安装成功。

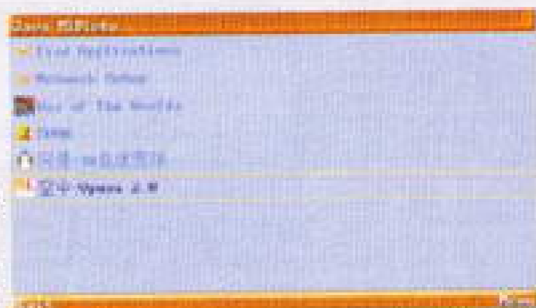
21

按SELECT键调出左下角的菜单，然后选择退出，按○键可退出程序。



快速上手

1



安装完毕后，在记忆棒图标下运行PSPKVM，会在主界面中找到Opera的图标，按○键启动Opera。

2



进入载入界面，然后仍会出现ArtTime界面，按START键确定后，选择网络连接，按○键选择后开始联网。

3



联网成功后稍等片刻，进入Opera主界面。

按键	功能
↑	向上移动网页
↓	向下移动网页
滑杆	移动网页中的光标
○	确定
SELECT	左软键
START	右软键

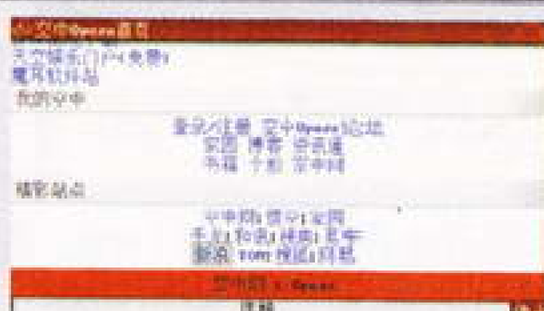
浏览网页

1

主界面中已经有搜狐、网易等几个网站的链接，我们可以用滑杆移动光标到链接上，按○键确定。



2



载入新网页的时候下方会出现连接字样。

3

接着会显示进度条，进度条满则网页载入成功。按START键可停止载入网页。



浏览历史网页

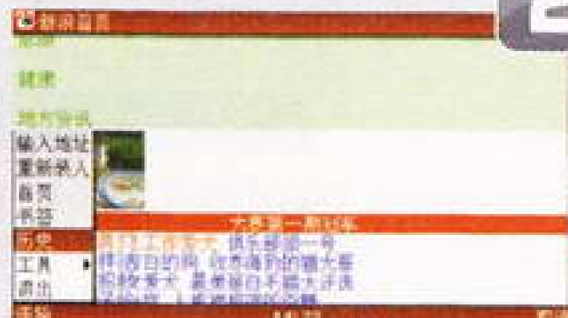
1

浏览网页过程中，按START键可以后退一页。



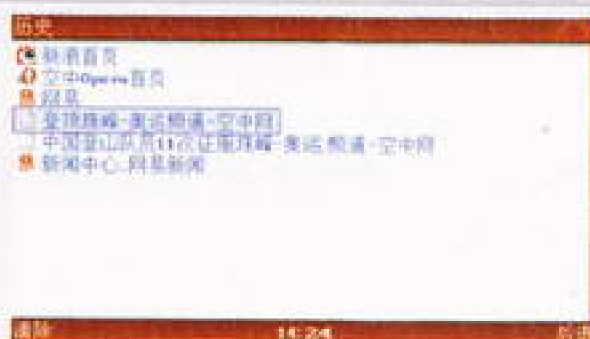
2

按SELECT键调出菜单，移动滑杆让光标移动到历史选项，然后按○键确定。



3

接着会进入历史网页界面，可以查看最近浏览的历史网页，用滑杆移动光标，按○键确定即可回退到指定网页。



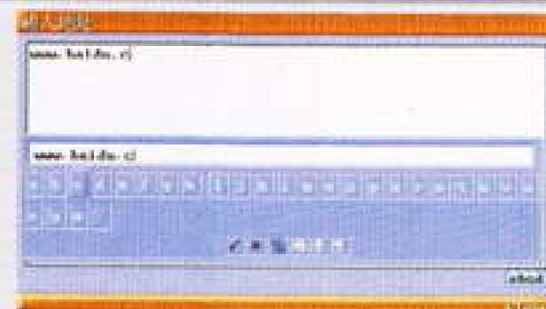
输入网址

1



新版PSPKVM已经支持文字输入，我们可以在Opera中输入网站网址。按SELECT键调出菜单，用滑杆将光标移动到输入地址选项上，按○键确定。

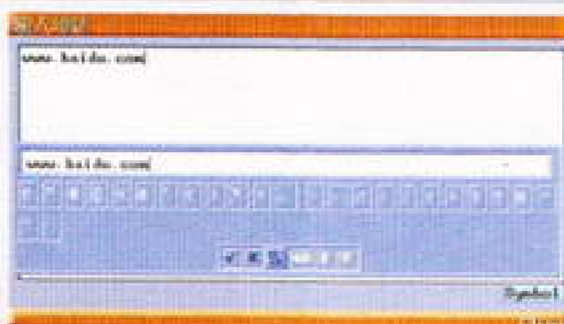
2



进入网址输入界面，用滑杆移动光标选择字母，按○键确定。

3

将光标移动到下方12/AB按钮上，可以切换到字符输入状态。

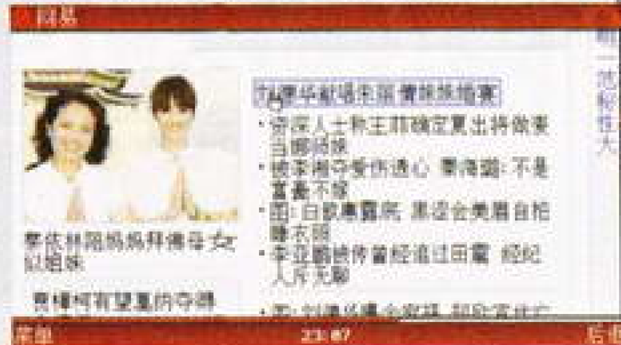


4



网址输入完毕后按START键关闭输入界面，然后再按START键，在调出的菜单中用滑杆将光标移动到确定选项，按○键确认。

5



稍后，会载入输入的网址，进入网站。

添加书签

1



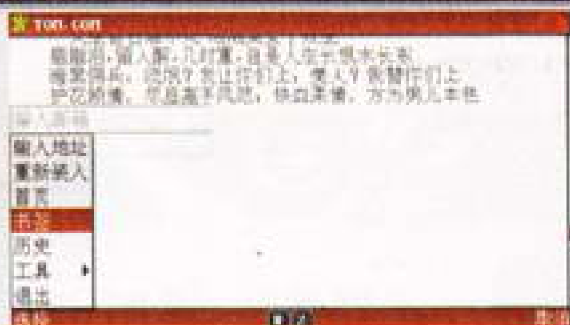
按SELECT键调出菜单，将光标移动到工具选项上，再选择添加书签选项，按○键确定。

2



接着会进入书签添加界面，按SELECT键保存书签。

3



按SELECT键调出菜单，将光标移动到书签上，按○键确定。

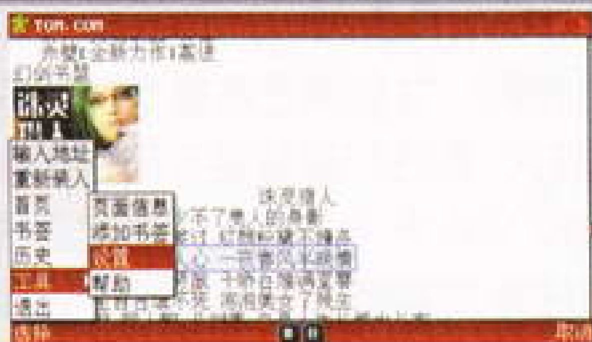
4



进入书签界面，在这里可以看到保存为书签的网站，按SELECT键进入书签管理界面。按○键进入选定网站。

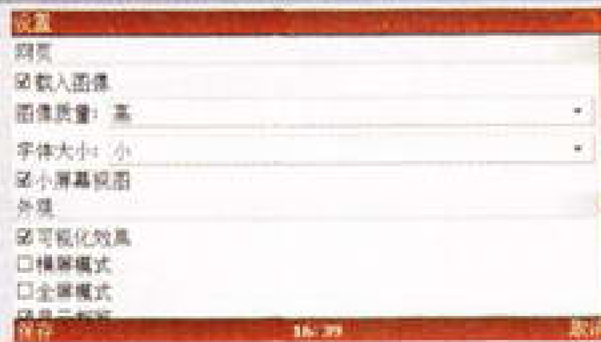
系统设置

1



按SELECT键调出菜单，将光标移动到工具后的设置选项上，按○键进入。

2



进入设置界面，这里我们可以调节载入图像的质量、横屏模式、字体大小等等。按SELECT键保存。

用过Opera，你会彻底爱上它，并彻底抛弃PSP内置的网页浏览器。Opera对普通的HTTP网站和WAP网站的兼容性非常好，绝大部分网页都能正常显示。实际使用中，Opera的速度也非常快，很少出现内存不足的提示。Opera加上PSP的大屏幕简直是绝配，躺在沙发上看看新闻、看看小说，显示的文字量暴多，可比对着手机小小的屏幕爽多了。

最近发现PSP改装成风了。有改Wi-Fi指示灯的，有加GPS模块的，甚至还有嵌入手机主板的。不知以后还会不会有人给PSP加上摄像头，添个微硬盘什么的。看来对PSP硬件构造不满意的人不少。索尼是不是该认真倾听一下群众的意见，推出改良版的PSP-3000呢？

文 寰仔 编 米格

小P也能显歌词

PSP歌词秀使用指南

虽然我们手中的小P系统就自带了MP3播放功能，而且拥有显影器等丰富的功能，播放效果不俗，但Sony官方并没有提供歌词显示这一众多国产MP3所具备的功能，实在有些华而不实。虽然很早之前，就有PSP玩友为小P编写过歌词显示MP3播放软件，但由于采用1.50内核编写，无法兼容新版PSP，也就没有在玩友之间流行开来。而经过了良久的等待，终于又有一款名叫PSP LyricShow Player的歌词显示播放器诞生了。下面我们就来看看它的用法吧。

软件名称：PSP歌词秀（PSP LyricShow Player）
软件作者：朴扇
最新版本：0.9.1
适用主机：PSP-1000 PSP-2000
适用系统：3.52 M33以上版本自制固件

介绍

这款由国内玩友朴扇开发的歌词秀软件基于Lua语言编写，并采用全新的luaPlayer 6.6进行编译，软件界面清爽美观，而且解码器效果也不错，最重要的是，它能够在播放歌曲的同时同步显示.lrc格式的标准歌词文件，让你的小P如同卡拉OK一样，学歌自然是方便了不少。由于这款软件并不支持在线更新歌词，因此使用时我们就需要首先在网上下载好歌词文件，使用起来和普通国产MP3无异。

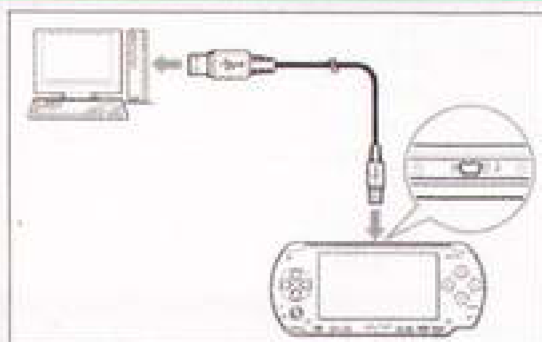
使用

1



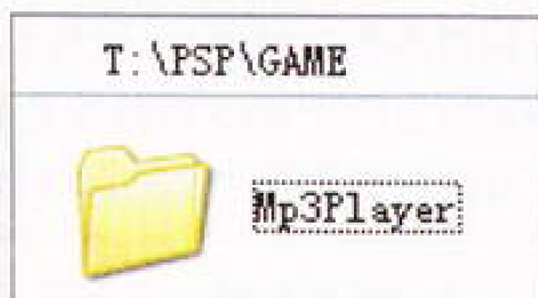
首先上网下载PSP LyricShow Player，最新版本为0.9.1，下载后将其解压缩。

2



将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

3



将解压获得的Mp3Player文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下。

4



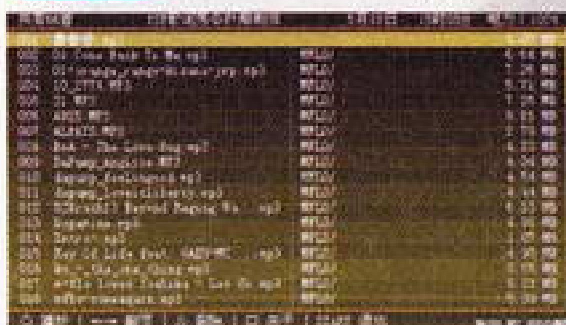
接下来我们将从网上下载的MP3和LRC格式的歌词文件复制到记忆棒根目录下的MUSIC文件夹中。复制时需要注意两点：首先，歌词文件必须与对应的MP3歌曲的主文件名相同，才能保证在播放时正常识别到歌词；其次，歌曲只能放置在记忆棒根目录下的MUSIC文件夹中，并允许在里面再建立第二级文件夹放置歌曲和歌词文件，但再创建第三级目录里面的歌曲就无法被PSP歌词秀识别到了，而老玩家喜欢把音乐复制到PSP\MUSIC下，放在这里PSP歌词秀也是无法识别到音乐文件的。

5

复制完音乐文件后，我们就可以打开PSP“游戏”→“Memory Stick”一项，找到“PSP LyricShow Player 0.9.1”图标启动它了。



6 启动软件后程序会自动搜索记忆棒MUSIC目录下的音乐文件，并生成播放列表，显示在屏幕上。播放列表界面最上方列出了歌曲总数、软件名称、日期、时间及PSP剩余电量。界面中间是歌曲列表，最左边一列是歌曲编号，然后是歌曲文件名，跟着的是歌曲所在目录，最后是歌曲大小。播放列表界面最下方还给出了按键说明。



7 按方向键进行左右翻页、上下键进行歌曲选择后，按下○键就会进入音乐播放界面。音乐播放界面左侧列出了播放状态以及按键说明，右侧则是歌词显示区域，如果歌曲有匹配的歌词文件，就会在这里同步显示歌词，当前播放的语段还会高亮显示。

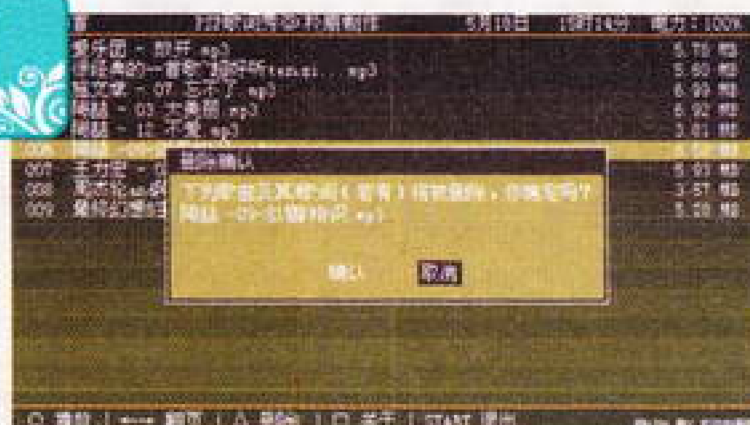


8



在播放状态按下△键还能隐藏左侧浮动信息栏，全屏显示歌词。在播放界面按下L、R键可以切换上一首、下一首曲目，按下□键可以暂停播放，按下×键则会返回列表界面并停止歌曲播放。

9



在播放列表界面按下△键会提示删除当前选中的歌曲以及对应歌词文件，选择“确认”即可删除记忆棒中的对应文件。

总结

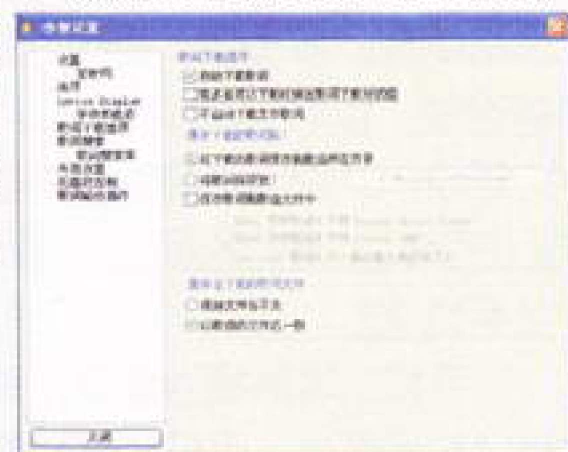
PSP歌词秀界面清爽、使用简单，但相对的，功能也比较有限，只能播放MP3格式的音频文件，而不支持WMA、AAC等其他主流格式，而且播放时无法进行快进、快退操作，如果能够利用PSP无线网络功能在线搜索歌曲对应歌词文件并进行下载就更好啦。希望作者能够在后续版本中继续改进。

TIPS 如何快速下载歌词

由于PSP歌词秀只允许将现成的歌词文件复制到PSP上，而无法在线搜索歌曲歌词，这就为我们寻找歌词文件造成一些麻烦，因为你必须在电脑上先把歌词文件搜索好、再进行整理、重命名，将其和歌曲放置在同一目录下，才能复制到PSP上享受歌词显示带来的乐趣。其实完成这一工作还有一个巧妙的方法。

我们需要在电脑上安装Winamp播放器以及迷你歌词插件，然后将需要搜索歌词的音乐加入Winamp播放列表。下面我们来调整迷你歌词的设置，在歌词下载选项中，首先勾选“自动下载歌词”，接着选择“将下载的歌词保存到歌曲所在目录”，最后选择最下方的“以歌曲的文件名一致”。这样我们只需用Winamp在电脑上把这些音乐播放一遍，迷你歌词就会自动为我们下载好歌词文件了。当然，使用酷狗之类软件的歌词下载功能按照上述原理也同样能实现自动下载、整理歌词文件的目的。之后你只需要将歌曲、歌词复制到PSP上使用歌词秀播放就OK啦！





文 杂凑杂凑 编 LIKY



90元让PSP变手机

90元就能让PSP变手机？看到题目的时候，估计会有读者朋友心里一笑：这不会又是哪个JS坑人的把戏吧，把PSP-2000升级后添加的Skype网络电话功能说成"变手机"，才不上当呢，回家就给自己的PSP升级去。NO，NO！请向下看，这次我们要介绍的，是让PSP变为一部真正的手机哦。很好奇吧，看看高手是如何DIY的吧。

思路

PSP破解已经相当成熟，游戏、软件均能通过记忆棒运行。新的M33系统也改进了免盘引导功能，这意味着UMD光驱完全成了一个摆设。那我们是否可以将UMD光驱拆除，在留出的空隙中嵌入一部手机呢？好，说干就干吧。



材料

1.一台PSP-1000，注意是PSP-1000，不是PSP-2000，为什么呢？先留个小悬念。

2.一部功能完好的手机。建议去二手市场转转，最好是那种带触摸功能但不带键盘的山寨机哦，当然体积越小越好。

本次DIY用的是一台海尔品牌未知型号的手机。相中它的原因一个是体积小，一个是价格便宜。多少钱？经过与BOSS长达半小时的论战，以90元成功购入。手机的价格直接决定着PSP变手机的成本哦，如果能买到60元的手机，咱们的标题就能改为"60元让PSP变手机"啦。

手机的体积相当重要，建议采购时带着一张UMD光盘去。手机长度和宽度不要超过UMD光盘的直径。海尔的这部手机自然不是目前最小的手机。当然，如果有米的话，去购买一部电视购物中正狂轰乱炸的YAMI手表手机更好，但那可是3000大洋啊。

3.准备好切割工具、螺丝刀、细电线、烙铁。



▲将UMD光驱拆除后，这部小巧的手机刚好能嵌入到PSP背面。

操作

好，一切就绪，下面就开始动手吧。首先将PSP和手机大卸八块，将PSP后盖上的UMD光驱拆掉。用专业切割机将PSP后盖切出一个方孔，方孔大小和手机屏幕相当。将手机的听筒、电源开关、解锁开关、SIM卡槽等部分用细电线连接出来，电线不要太长。将手机主板上的供电电路与PSP电池接口处相连。接着就是安装了。将拆除外壳后的手机放入原UMD光



▲手机的电源开关、听筒、键盘锁、话筒以及扬声器全都要用导线连出。



▲将PSP后盖切割打磨后安上，简直是天衣无缝。

驱部分，注意手机主板与PSP主板不要连电。再下来就是安顿话筒和听筒了，在PSP后盖上钻两个小洞，然后用双面胶固定即可。至于开关，也是要钻洞的哦。最后，小心翼翼地将PSP装上，将线理好，一部PSP手机完成了。

看了上面的步骤，可能有朋友会觉得好简单。但实际并非如此。PSP和手机的拆卸过程比较复杂，切割后盖也非想象中那么容易。另外，将手机塞到PSP的过程也很困难，毕竟手机的体积摆在那里。开头提到本次采用的是PSP-1000，之所以没有用PSP-2000是因为其内部空间更小。



▲将手机连出的导线塞到PSP的缝隙中，要注意不能压住导线，否则会造成短路。



▲为方便更换SIM卡，需要用一个带卡扣的SIM卡插口替换手机原来的SIM卡卡槽。

成品

OK，让我们看看这部PSP手机好不好用呢？虽然屏幕比较小，但手机该有的功能都有，直接点击屏幕进行操作即可。由于直接使用PSP电池供电，免去了单独充电的麻烦，而且对PSP本身功能也没影响。我们甚至可以开着手机玩游戏。如果你在大街上看到某人用PSP打电话，可千万别吃惊哦。最后特别感谢有勇气提供PSP作为试验品的老邱同学以及《掌机王SP》撰稿人小超同学。对

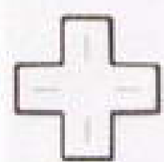


了，本辑的口袋光环收录这款PSP手机的相关影像，别错过。

注：改机有风险，读者不要轻易尝试，否则一切后果与本刊无关。

玩转NDS

文 小超　编 米格



NDS软件学院

VOL.27

不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡，沉寂已久的NDS软件业终于在春季爆发了一下。NDS用MVS街机基板模拟器的推出让广大NDS用户着实振奋了一把，看着《格斗之王98》、《合金弹头》等一大批SNK街机游戏在NDS上流畅地运行，那个心情简直无法用言语来表达。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

iDeaS 新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于5月上旬发布V1.0.2.4 Beta及正式版。新版加入纹理管理，支持使用GdiPlus文件进行缩放操作，修复了透明渲染效果、插件管理方面的错误。Linux版的还加入了对命令行的支持，修复了按键配置、内存查看等方面的错误。试着在Windows系统上运行了《影子传说》、《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》，速度仍有不同程度的拖慢，甚至还有画面贴图错误。



NeoGeo 模拟器发布



NDS上首款MVS模拟器NeoDS终于在4月底火热出炉了。值得高兴的是，NeoDS的运行速度非常快，还能正常发声，大量SNK街机游戏都能近乎完美地在NDS上运行。这下，NDS玩家不用再羡慕PSP拥有的街机模拟器了。NeoDS于5月6日发布了V0.1.1、V0.1.1a两个新版。新版可以使用SLOT-2端插入的GBA烧录卡作为二级缓存，提升游戏运行速度；加大了一次性ROM读取量，并更改了中断响应，解决了《合金弹头》的死机问题；更新了MAME模拟器的游戏数据，提升了对《格斗之王98》的兼容性；更新转换程序NeoDSConvert到最新版本。

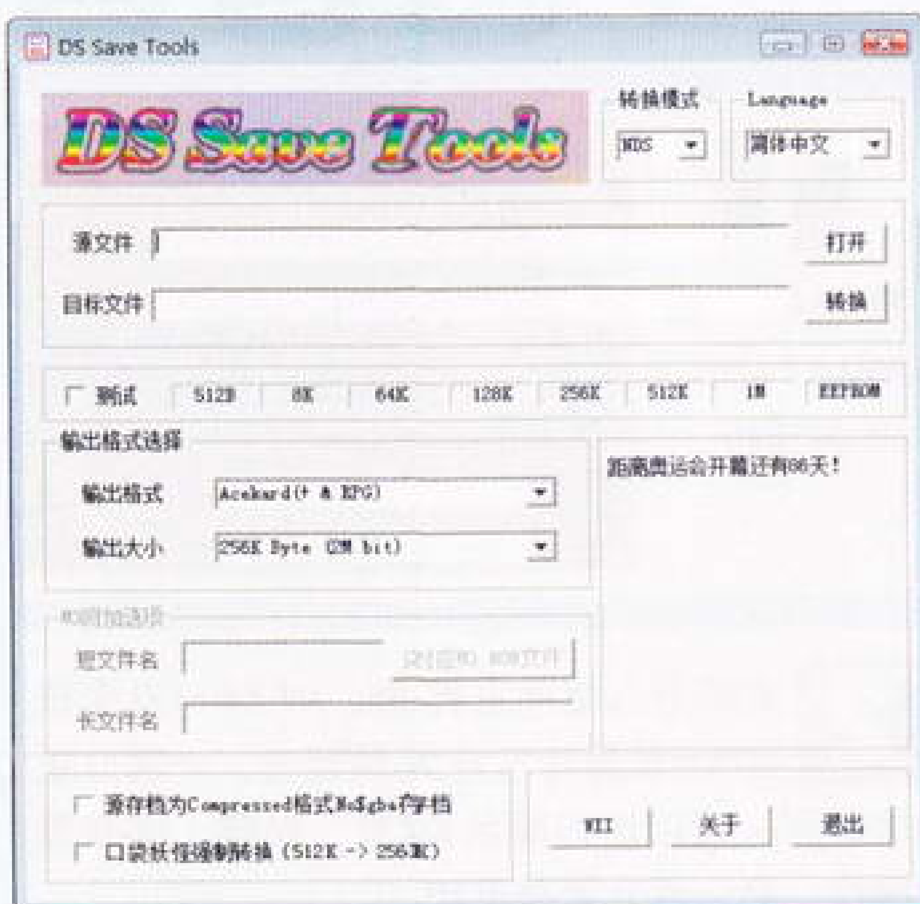
Reno Studio Lite 新版公开



国产中英文记事软件Reno Studio Lite于5月11日、12日发布V1.21、V1.22版。V1.21版支持了NDS内置的Wi-Fi模块，不用经过无线热点，可以直接点对点传送数据，无线网络的传输距离达到了10米，确认传送后对方机器能立刻显示；改进了文字录入时的重码问题，NDS上屏显示内置词库的结果，下屏显示自定义词库的结果，同时显示两种类型的结果，避免了重码；强化了输入法，软件能自动记录用户输入过的词语，并进行合理归类，比如当用户输入m的时候，软件会显示最近输入的以m开头的9个词语；自定义词库支持和主词库一样的模糊输入法；加入智能修正系统，对于输入中的错误可以自动进行更正，比如将ting误打为tign，程序会自动修正显示正确的拼写，大大提升了输入速度；加入智能纠错系统，在方言中存在着zh、ch、sh 和 z、c、s区分不清的情况，例如想输入zuan，但却输入了zhuang，只要点一下虚拟键盘的"；"号键就可以变为zuan，不用再麻烦地去删除字母。V1.22版则大幅度提升了自定义词库的容量，由V1.21版的3000个提升为30000个，整整10倍，而且没有影响程序运行速度。

由于功能的提升，NDS内存已经不堪重负，所以新版软件只能编辑512KB容量以内的文本。这也是软件改名为Reno Studio Lite的原因。另外，为了方便用户自定义词库，SimySoft玩友还特别制作了电脑客户端Reno Studio Suite PC，可以在电脑上对自定义词汇进行管理和操作。大量自定义的词库文件正在制作中，包括高中物理词库、解剖学词库、民间故事词库、篮球大全词库等等。自定义词库的出现将会大大方便用户输入各类专业词语。

DS Save Tools 新版公开



电脑上的NDS存档转换工具DS Save Tools于4月底发布V1.1.2版。新版中可以将No$GBA模拟器存档转换为其他格式存档；可以将其他格式的GBA存档转换为M3用1MB容量的GBA存档；加入了对NDS烧录卡DSTT以及GBA烧录卡ELink存档格式的支持；可以显示烧录卡的信息；修改了《口袋妖怪》存档的强制转换功能，从原来通过游戏时间判断改为通过存档次数判断；对应M3DSR和G6DSR烧录卡的新版本内核，将默认存档后缀从.0改成了.sav；修改了软件的标题图片和部分代码，修正了几个小错误。

新版最大的亮点是支持了No$GBA的存档转换，这意味着我们可以将电脑上玩的NDS游戏导入到烧录卡上继续游戏。No$GBA的存档分为三种格式。其中Compressed是No$GBA自有的压缩格式，也是默认存档格式，容量小于200KB。转换时需要在DS Save Tools主界面中勾选"源存档为Compressed格式NO$GBA存档"复选框。转换完成后，在源存档所在的文件夹内会出现一个.temp后缀的体积为512K的标准格式存档。Uncompressed则是带有附加信息的标准存档格式，容量为521KB。RAW则是标准的存档格式，容量为512KB。对于Uncompressed和RAW格式的存档，转换时不需要勾选上述选项，直接转换即可。

信手涂鸦，UAPaint使用教程

领导开会时笔者总喜欢在记事本上画些小动物，然后旁边写上同事的名字(^_^)。相信不少人都有随手涂鸦的习惯，而NDS的触摸屏恰恰为涂鸦提供了最好的硬件基础。之前NDS也曾出现过一个不错的绘图软件Colors，但水粉画的风格并不适合所有人。这次，我们再介绍一款NDS专用绘图软件UAPaint。它的界面简洁，并提供了橡皮、漆桶等专业工具。UAPaint比较像Windows上的绘图板，还有独特的放大功能，能绘出特别的像素画。下面就详细介绍一下软件的使用方法。

软件名称：UAPaint
最新版本：V0.99c
软件作者：BassAceGold

安装

1 从网上下载UAPaint并在电脑端解压缩。



uapaint.rar

2 将解压缩后得到的模拟器主程序UAPaint.nds拷贝到烧录卡内存或存储卡中。



UAPaint.nds

快速上手教程

1 打开NDS，找到UAPaint.nds并运行。



2 直接进入程序主界面。UAPaint界面根据NDS双屏特性分为两部分，一部分是功能区，可以进行颜色调节、保存、读取等操作，另一部分则是画板。



3 初始情况下画板在下屏，可以直接使用触控笔进行绘图。



4

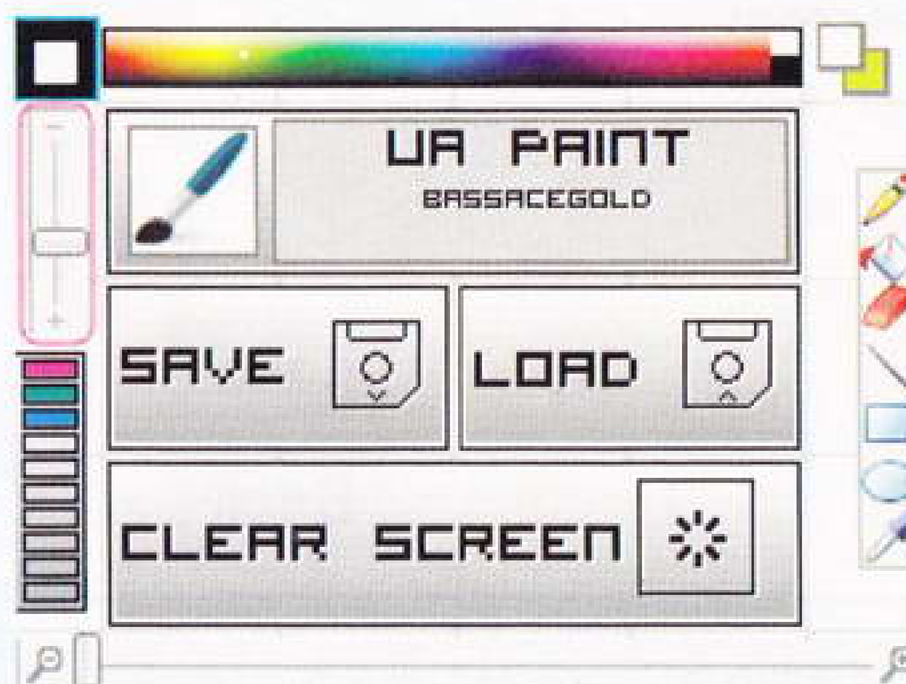
按R键可以将上、下屏调换，此时画布移动到上屏，功能区移动到下屏，我们可以直接点击功能区的各个按钮。



英文	说明
Save	保存当前图片
Load	读取图片
ClearScreen	清空画布

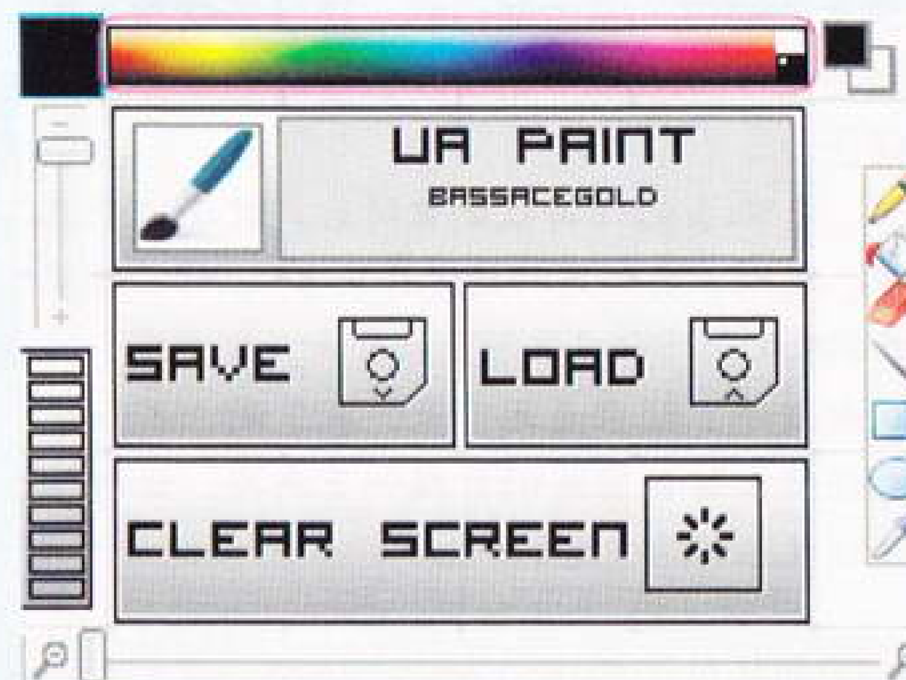
5

拖动左边的−、+号之间的滑动块，可以调节画笔的大小。画笔的尺寸会显示在−号上面的方块中。



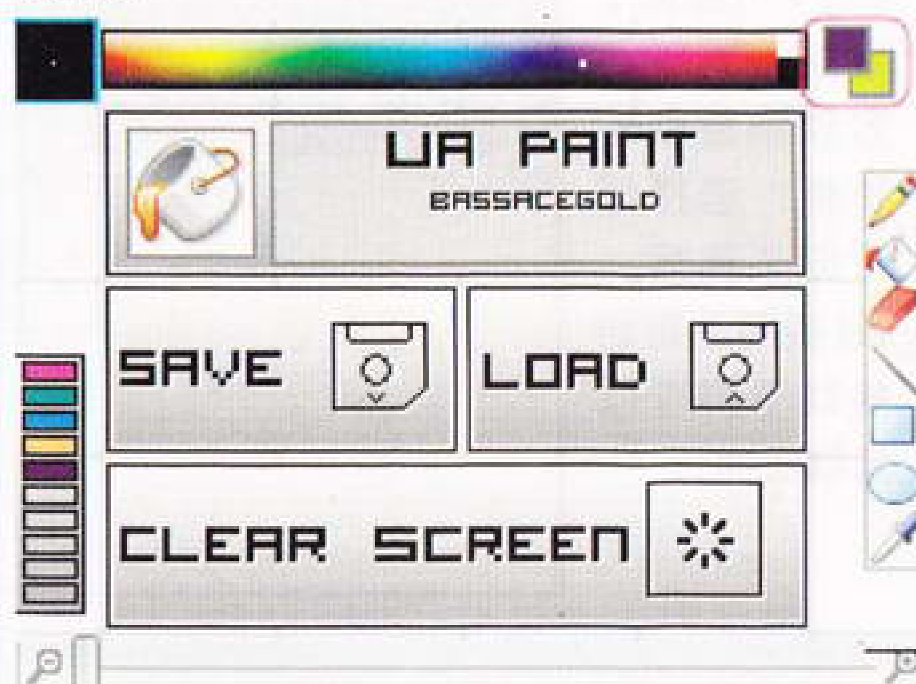
6

点击上方的色带可以直接选择颜色，当前选择的颜色会直接显示在色带右边的方块中。



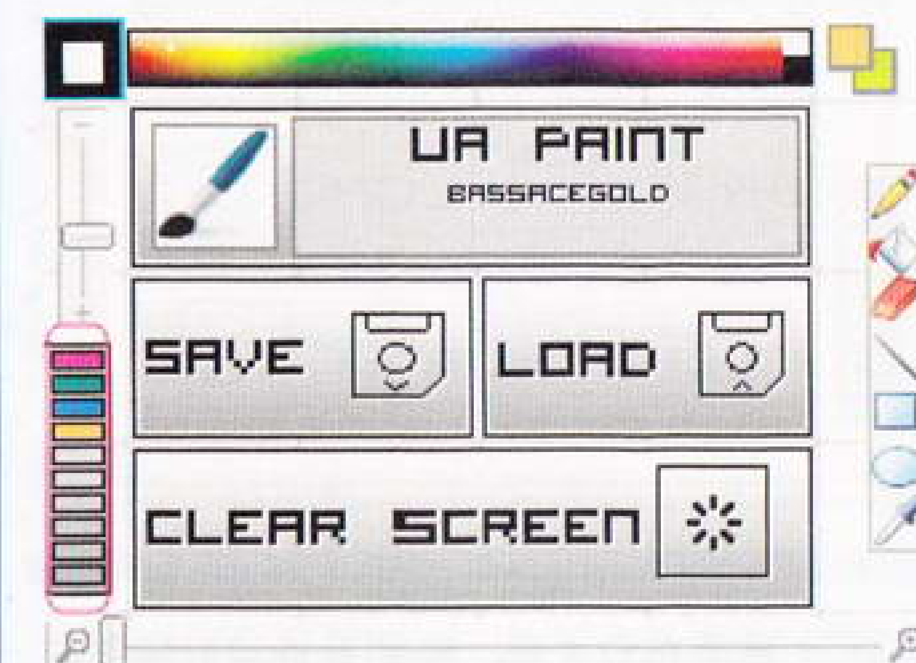
7

画布分为前景和背景两部分，按L键进行切换，色带右边的方块也会相应地转换。



8

选中颜色后绘图，则软件会将颜色保存下来。在左下方的色彩选择框中我们可以找到以前使用过的颜色，直接点击可以选用。



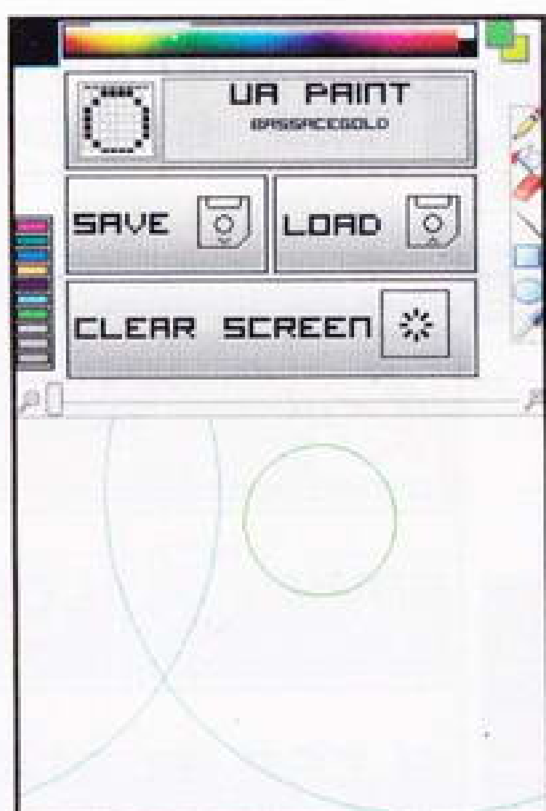
9

右边是工具栏，直接点击选择。界面中央会显示当前选择的工具。从上到下依次为铅笔、油漆桶、橡皮、直线、方块、圆圈、吸管。



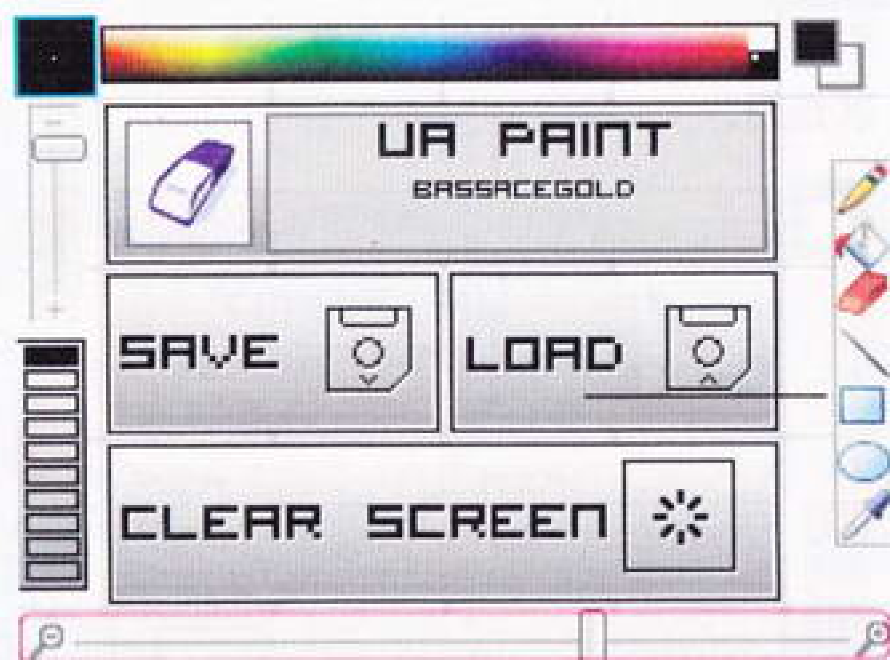
10

UAPaint提供了直接画直线、方块和圆圈的功能，选择好对应工具后，按L键将画布切换到下屏可以绘制图形。



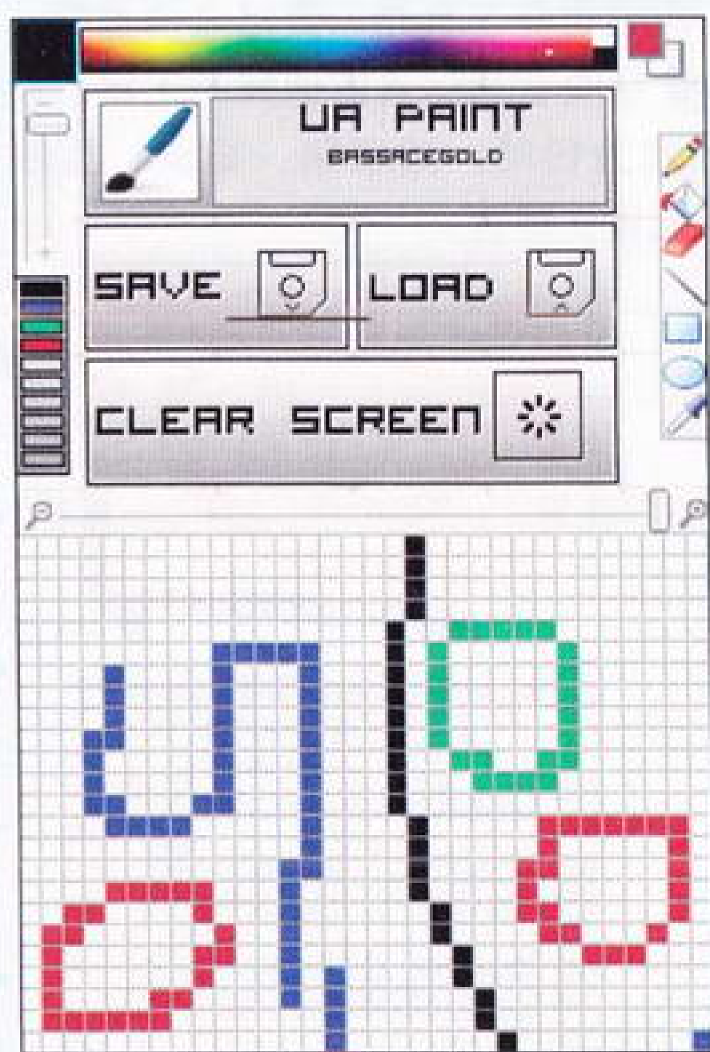
11

UAPaint还提供了对画布的自由缩放功能。拖动功能区界面下方的滑动块可以对画布进行缩放。



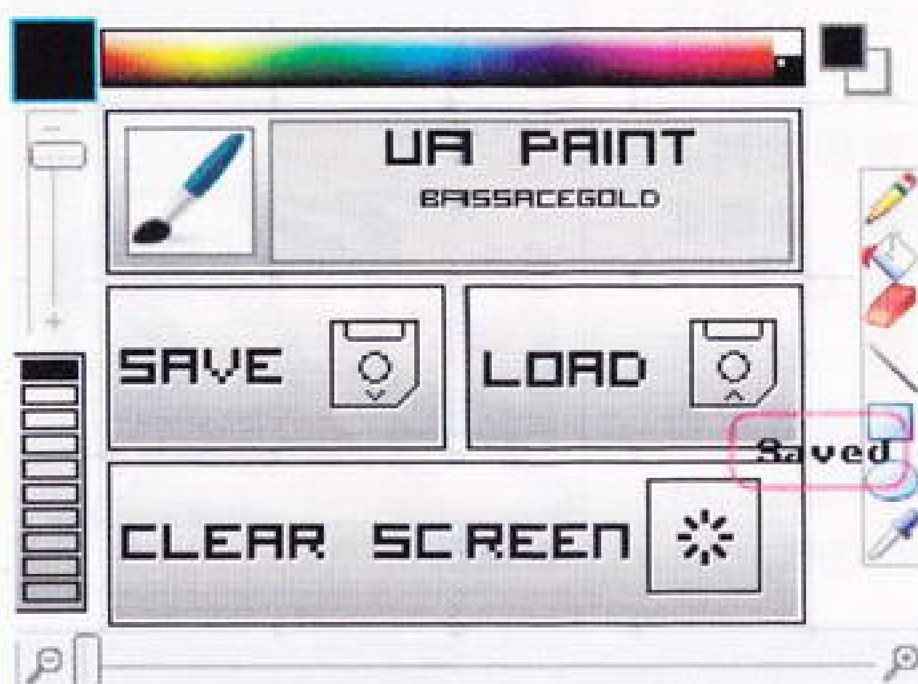
12

将画布放大后，我们就能绘制特别的像素画了。



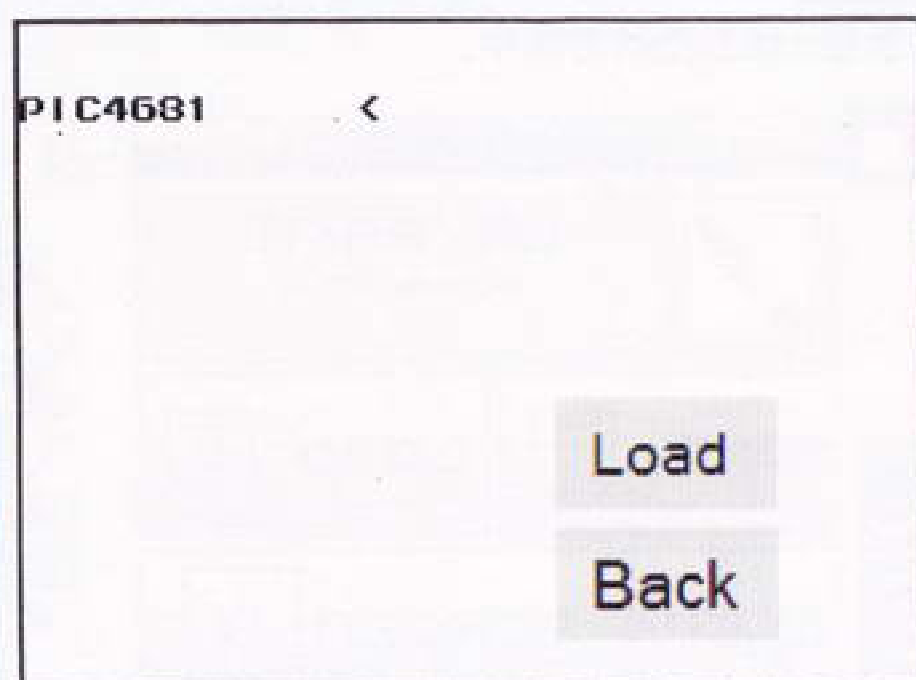
13

绘图完毕后，按R键将功能区切换到下屏，点击Save按钮可以将绘制的图片保存，保存成功后会显示Saved字样。



14

如果要读入图片，则在功能区中选择Load会进入读取界面，选中文件后点击Load按钮即可读取文件。



UAPaint的操作简单，任何人都能轻易上手。只是目前提供的功能还比较少，希望作者以后能加入更多工具。另外，在某些烧录卡上运行，点击保存时，程序会崩溃，希望在下一个版本中这些兼容性问题能够得到修正。

自Wii上的VC游戏被破解后，就沉迷于其中。特别不爽的是Wii的内存只有512MB，封装后的N64、SFC游戏体积又非常大，装十几个游戏就满了。经常是删了装，装了删，不知道老任什么时候能给Wii升级一下内存，让游戏可以装在SD卡中也好啊。

文 寰仔 编 米格

用NDS享受街机游戏的乐趣

NeoDS使用详解

PSP平台上的各种主机模拟器为那些怀旧的玩家们带来了不少欢乐，也让广大NDS玩友们羡慕不已，毕竟NDS机能实在非常有限，如果不摸透了那两块古董级CPU，连GBC模拟起来都会非常费力。不过开发难度越高就越吸引高手们出马，最近国外一个名叫Ben Ingram的玩家终于完成了它的NeoGeo街机模拟器NeoDS，而且模拟效果简直让玩家们无法相信自己的眼睛，近乎完美的速度配合声音的模拟，实在让人怀疑手中握着的竟然是NDS。下面我们就来看看这款软件的使用吧。

介绍

有关NeoGeo街机恐怕大家都不陌生，《KOF》、《合金弹头》，经历过90年代的街机玩家应该对这些游戏还记忆犹新吧，在国内即使是街机已经日渐没落的今天，你依旧会在街机厅中看到闪着"NeoGeo"LOGO的各种游戏。它作为最强的16位街机，取得了非常大的成功。下面我们先来了解一下它的硬件参数吧。

部件	参数
CPU	68000(12MHz)
音频芯片	Z80(4MHz)
CPU芯片RAM	64KB
音频芯片RAM	2KB
显示芯片RAM	68KB
音源	Yamaha YM2610(PCM 7通道、FM 4通道、PSG 3通道、杂音 1通道)
显示	发色数65536色，同屏最大发色数4096色，解析度320×224
图块显示数	380

目前NeoDS的最新版本是0.11a，它能够完美运行"《KOF》系列"、"《合金弹头》系列"等NeoGeo街机ROM，而且声音部分也能够很好地模拟。你只需要一台NDS或NDSL，一块支持DLDI补丁的烧录卡就能使用这款模拟器，如果你手头上还有一块诸如《NDS网页浏览器》内存扩展卡或SCL烧录卡之类SLOT-2接口的内存卡，那么你还可以将它插入NDS主机中作为高速缓存，让你在模拟过程中获得更好的速度体验。用过PSP上NeoGeo模拟器的玩家都知道，MVSPSP是无法直接启动ROM文件的，而需要在电脑端先生成ROM对应的缓存文件，才能在有限的内存、CPU条件下保证游戏的速度。NeoDS也同样如此。使用前，我们也需要在电脑上首先对ROM进行处理，生成NeoDS专用的ROM格式。而转换ROM的软件在模拟器主程序中已经整合，下面我们就从转换ROM开始，看看如何使用NeoDS吧！

使用

1


NeoDs011a.zip
958 KB

下载NeoDS 0.11a版，并将其解压缩。

2

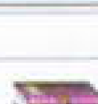
上网下载Mame所使用的NeoGeo ROM压缩包，NeoDS能够支持Mame所能支持的ZIP压缩ROM包，当然这里所说的支持是指能够使用NeoDS配套ROM转换软件对其进行转换，而并非直接复制到烧录卡上运行。

Kof2000.zip
KOF2000N.ZIP
kof2001.zip
kof2001h.zip
kof2002.zip
kof2003.zip
KOF99.ZIP
kof99a.zip
KOF99E.ZIP
KOF99N.ZIP
KOF99P.ZIP
kog.zip
KOTM.ZIP
KOTM2.ZIP
kotmh.zip
lans2004.zip
LASTBLAD.ZIP

3

C:\ROM

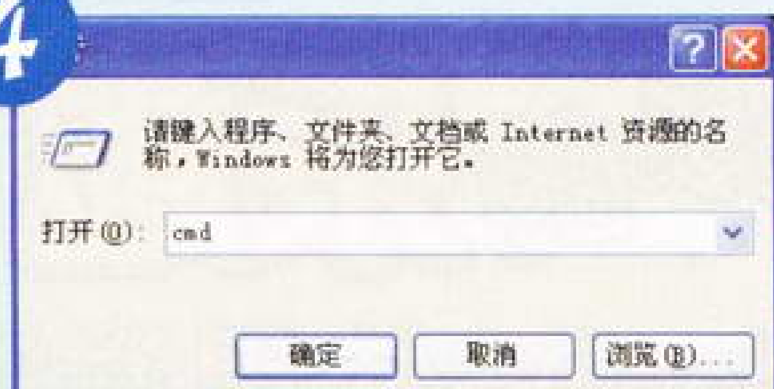

KOF94.ZIP
12,473 KB


neogeo.zip
45 KB


MSLUG.ZIP
12,857 KB


NeoDsConvert.exe

下面我们以转换《合金弹头》、《KOF94》为例来为大家介绍ROM转换的方法。首先在一个具备足够空容量的硬盘根目录下创建一个文件夹来进行ROM转换，这里我们以在C盘下创建ROM文件夹为例进行介绍。创建完成后，将模拟器解压获得的NeoDsConvert.exe可执行程序、KOF94.ZIP和MSLUG.ZIP两个游戏ROM、neogeo.zip的bios文件都复制到这个文件夹下。



点击“开始”菜单→“运行”，或者按下键盘上的“Win”+“R”组合键，在弹出的运行窗口的文本框中输入“cmd”，点击“确定”。

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [版本 5.1.2600]
(C) 版权所有 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\ZinniaSun>cd\rom

C:\ROM>NeoDSConvert -bios2_
```

在出现的指令窗口中输入“cd\rom”进入硬盘上刚刚创建的rom文件夹。如果你的rom文件夹创建在其他盘符下，请先输入“x:”(x代表盘符名称，根据你的盘符路径替换即可)并按下回车，之后再输入“cd\rom”进入文件夹。

```
Loading ROM data: offs=0 len=100000 mask=FF group=2 skip=0 reverse=1
  All done
Verifying length (200000) and checksums
Verify finished
Closing ROM file
Opening ROM file: 055-s1.bin
Loading ROM data: offs=0 len=20000 mask=FF group=1 skip=0 reverse=0
Verifying length (20000) and checksums
Verify finished
Closing ROM file
Opening ROM file: sfix.sfx
Loading ROM data: offs=0 len=20000 mask=FF group=1 skip=0 reverse=0
Verifying length (20000) and checksums
Verify finished
Closing ROM file
Opening ROM file: 000-lo.lo
Loading ROM data: offs=0 len=10000 mask=FF group=1 skip=0 reverse=0
```

接下来直接输入“NeoDsConvert”指令后回车，程序会根据Mame的ROM命名方式自动搜索目录下的所有NeoGeo游戏ROM并对其进行转换。稍等片刻后，转换过程完成，如果在rom文件夹下已经出现.neo格式的、与游戏ROM同名的转换文件，则说明转换成功。输入“exit”指令关闭指令窗口即可。如果没有出现.neo格式的转换ROM，很有可能是因为你的neogeo.zip BIOS文件不全，请上网下载最新最全的BIOS文件。另外，ROM、BIOS文件的名称千万不要改变，并且保证是ZIP压缩包格式，否则转换软件将无法识别ROM文件。

转换软件还可以对ROM的区域版本进行指定，并允许玩家对单个ROM文件进行转换，方法是在转换指令的后方输入相应的参数。比如我们想要将ROM转换为日版的，那就需要输入“NeoDsConvert -bios5”，如果想要转换为其他版本，替换最后的数字即可。数字与区域版本对应关系如下表：

```
C:\ROM>NeoDSConvert -bios5 mslug
Opening ROM file: 201-p1.bin
Loading ROM data: offs=100000 len=100000 mask
  All done
Loading ROM data: offs=0 len=100000 mask=FF g
  All done
Verifying length (200000) and checksums
Verify finished
Closing ROM file
Opening ROM file: 201-s1.bin
Loading ROM data: offs=0 len=20000 mask=FF gr
Verifying length (20000) and checksums
Verify finished
Closing ROM file
```

指令	区域版本	指令	区域版本
-bios0	欧版	-bios6	S2日版
-bios1	S1欧版	-bios7	S1日版
-bios2	美版	-bios8	UNI 10版
-bios3	欧美版	-bios9	UNI 11版
-bios4	亚洲版	-bios10	Debug版
-bios5	日版	-bios11	AES亚洲版

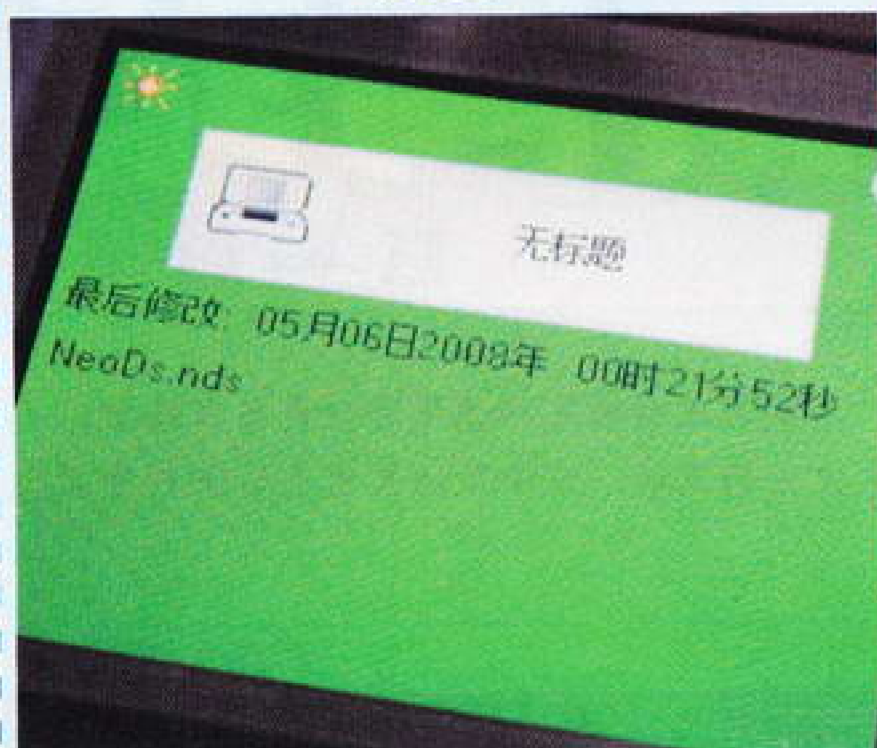
除了制定区域版本外，我们还可以加入附加游戏ROM名(ROM名称必须是Mame下的标准ROM名)指令转换单个ROM，综合上面的区域制定，比如想要转换日版《合金弹头》，那么输入“NeoDsConvert -bios5 mslug”即可。



完成转换过程后，我们就会在rom文件夹下找到这些.neo格式的转换ROM了。



将烧录卡存储卡插入电脑(内存储卡烧录卡直接连入电脑)，把转换后的.neo文件和刚刚解压获得的模拟器主程序NeoDS.nds一同复制到可移动磁盘的根目录下即可。



将烧录卡插入后打开NDS主机，这里我们以R4为例，找到模拟器软件并启动它。如果你有前面提到的SLOT-2端口的内存扩展卡，请在打开NDS主机前将其插入。

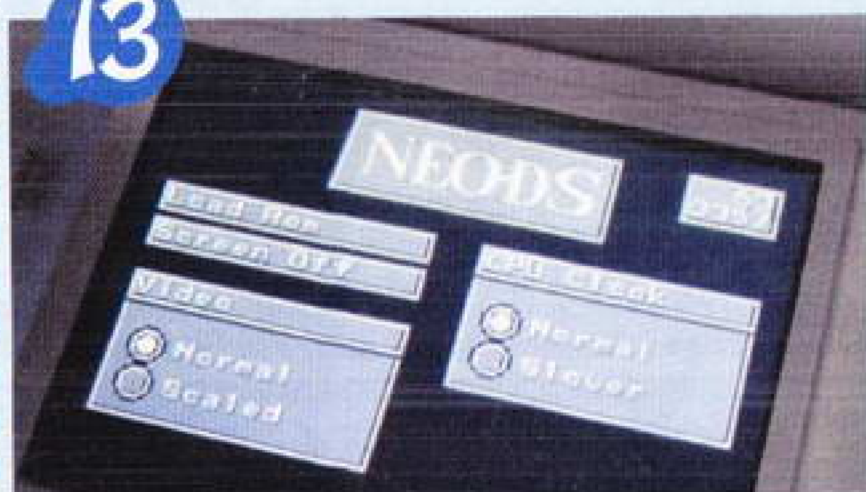


程序启动后下屏显示着ROM载入界面，会自动列出烧录卡上存在的游戏ROM，按十字键选择后再按下"START"键就能启动游戏了。载入游戏界面的右下方还有一个"Audio"开关，勾选后游戏中就会开启声音，不勾选的话虽然没有声音，但能提高模拟器的运行速度。



ROM载入过程非常快，不久上屏就会出现和电脑模拟器一样的绿色花屏状态，等待片刻就会正式进入游戏画面了。下面我们来看看NDS主机与NeoGeo街机操作的映射关系，开始使用时恐怕许多人都会不大适应它的操作。

NDS按键	NeoGeo街机按键	NDS按键	NeoGeo街机按键
十字键	街机摇杆	Y	D
A	A	START	1P开始游戏
B	B	SELECT	1P投币
X	C		



游戏载入成功后，下屏则会显示一些模拟器的设置，我们也来看看这些选项的含义：

英文	功能
Load ROM	返回游戏载入菜单，选择新的ROM进行游戏
Screen Off	关闭下屏，一来可以防止游戏过程的误操作调整了设置、二来还能节约电力
Video	NDS屏幕解析度要小于NeoGeo街机，选择Normal则是以1：1画面显示，这种模式下将会有部分画面超出屏幕范围无法显示，选择Scaled则是缩小到NDS屏幕全屏显示

CPU Clock CPU频率设定，选择Normal是以固定频率运行游戏，速度比较稳定，选择Slower则是根据游戏情况动态调节CPU频率，更加省电。

结语

看到这里，相信大家都已经熟悉这款模拟器的操作了。经过笔者测试，这款模拟器不但速度不错、能够兼容绝大部分NeoGeo游戏外，对市面上常见的烧录卡兼容性也非常不错。喜欢街机游戏的玩家还在等什么？快点下载它在NDS主机上感受它的魅力吧！

烧录卡新闻站

VOL.33

文 Raeca 编 米格

最近的烧录卡市场并没有什么新品上市，各厂商依旧是以稳定的速度进行着日常维护，不断更新着烧录卡的内核。而烧录卡在价格上也没有太大的变动，看来市场又需要有些新产品上市来刺激一下才好。

DSTT

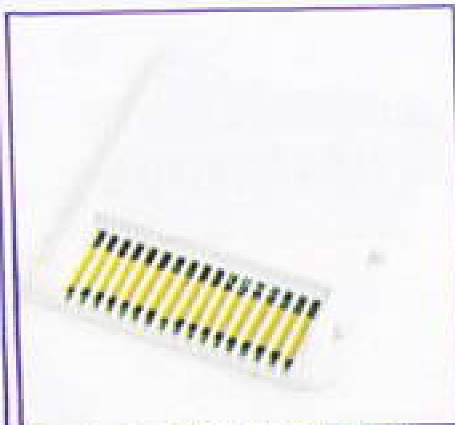
厂商：DSTT

厂商网站：http://www.ndstt.com

DSTT仿冒品出现

继R4之后，市场上热销的DSTT烧录卡也开始出现仿冒品，与R4不同，DSTT的仿冒品足可以假乱真。不仅外观上近乎一致，还直接支持官方内核。惟一不同的是仿冒品并没有所谓的质保服务，并且坏品率也较正品高出许多。右边提供简单的辨识方法，玩家们在购买时务必要认清。


▲正品的金手指处标有DSTT字样。


▲仿冒品则没有DSTT字样，而有一个圆圈形图案。

AceKard

厂商：Acekard

厂商网站：http://www.acekard.com

AK2 新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

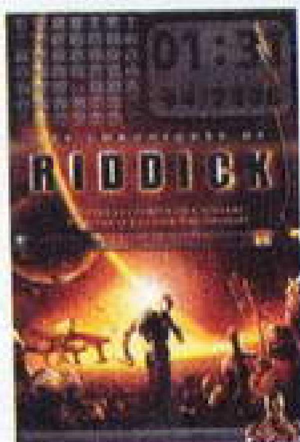
Acekard小组于5月3日针对AK2烧录卡进行了系统更新，最新版本为4.07a13。这次更新主要是修复了2110号ROM白屏的问题，并且更新了ui目录中custom.ini的配置内容。现在可以使用custom text和custom picture两项来设置自己的图片和文字。图片的路径记录格式为：

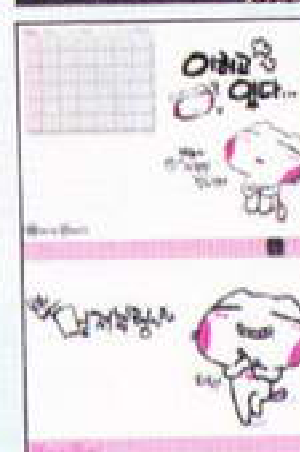
```
file = fat0:/__ak2/ui/my_pic.bmp
```

特别要提醒大家，在DIY皮肤时必须使用26万色的bmp图片。

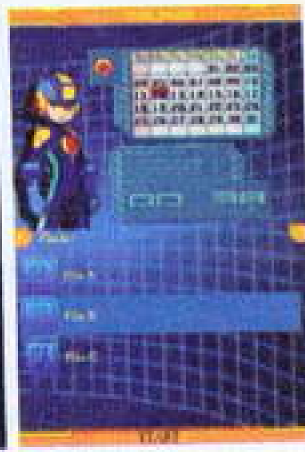


此外，在5月8日。Acekard小组为Acekard RPG和Acekard2准备的皮肤下载和上传专题网站开通了。玩家们可以通过访问http://skin.acekard.com来下载皮肤。上传需要注册，下载则没有任何限制。将下载的皮肤文件夹解压缩到/__rpg/ui/(Acekard rpg)或者/__ak2/ui/(Acekard2)目录下，然后在AK的菜单中选择“系统设置”→“界面风格”即可使用了。









M3/G6

厂商：Gbalpha

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR G6DSR 新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)存储：microSD卡(SDHC)



电影卡(Gbalpha)小组于4月30日针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.6 X。这次的更新增加烧录卡内核针对AR金手指代码中"0xDC"字段命令的支持；并且将自动中文名称显示对照支持到2267号NDS游戏ROM。

刀锋EDGE

厂商：EDGE

厂商网站：http://www.edge-ds.cn

刀锋EDGE 新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)



广受关注的刀锋EDGE小组于4月末发布了刀锋EDGE烧录卡的最新版本内核——V1.34版。这次的升级增加了对于iQue官方中文游戏的支持，令其在普通NDSL上也能够正常运行，此外在内核中还增加了针对SLOT-2插槽的NDS与GBA两种游戏的引导模式，无论是NDS还是GBA烧录卡都能正常使用。

R4DS

厂商：R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡

R4DS小组于4月25日针对R4DS烧录卡V1.18内核以及更前之版本进行了升级，更新后NDS主机下屏幕版本显示为V1.14。

这次的更新解决了日版《简单系列Vol.35 原始人》、日版《爆笑无人岛生活》、日版《太鼓之达人DS 7岛大冒险》与欧版《连锁纸牌DS》不能正常运行的问题。



掌机市场扫描

栏目开始前先为在大地震中受难的同胞祈祷，真心希望每个人都能早日回到原本的生活中来。虽然天灾无情，但是人间有情，每当看到一次又一次的救灾报道，自己的心情就不由激动起来，在这里对每位奋战在救援第一线的工作人员说声“谢谢”。好了，下面还是回到我们的市场扫描吧。



栏目主持/乌冬



乌冬 深圳

5月的电玩市场毫无疑问是电视游戏的天下，PS3《战场的女武神》在日本早已经断货，国内更是难得一见，有也是炒到500元以上的高价。而另一个大头就是响当当的《GTA Ⅳ》，作为今年重头游戏之一的它果然没有辜负玩家的期望，各方面素质都表现出一流水准。不过反观掌机，日子可就没那么好过了，虽然这个月里PSP和NDS发售的游戏也不少，但是却没有几款能撑得起门面的作品，顾客中询问掌机新游戏的很少，自然商家就觉得没有进货的必要了。

主机方面，之前价格一直居高不下的PSP-2000终于有了动作，随着货源的增多和品种的完善，PSP-2000迎来了3个月以来的第一次大幅度降价，各颜色主机价格下调平均起来将近100元。这里面除了价格稍贵的粉红色卖1380元外，其他普通版的报价都在1350元左右。这对买家来说实在是值得高兴的消息，之前就打算入手并且一直憋到现在的同学可以趁现在价格正常的时候出手了，毕竟PSP的价格浮动频繁，谁也不敢担保它明天不会再升上去，当然，如果是继续降的话……（别打我）

另一边价格一路下滑的记忆棒现在似乎已经停不下来，组装8G近日再报低价，实体店310元的价格已经非常吸引人，这在几个月前几乎是不可能的。

而在NDS的族群里，神游的iDSL则继续维持着自己铁打不动的价格，普通版全色统一售价1070元，中国龙限定版开价1140元，总的来说也不算太贵就是了。





江西恐龙 广州

五月的广州显得异常闷热，随随便便在街上走一圈都要被太阳烤晒出一身汗。笔者在某一天下午顶着烈日前往市场里搜罗了不少情报，其中比较值得留意的消息有：1.组装8G记忆棒的批发价格跌至285元。2.PSP-2000的零售价格短时间内曾跌到1300元，随后涨回到1350元。

首先说8G组装记忆棒，这条小小的7727M记忆棒，已经逐步在大陆游戏市场普及开。曾经一度卖到800元、600元的它，现在批发价格已经跌到285元了，询问后得知实体店普遍开价在340元到400元不等。如果大家到网络上寻找一些有信誉的邮购店，以300元～320元的价格买到8G记忆棒是完全没问题的。相比8G，现在4G记忆棒由于写入速度的优势，再加上其批发价格跌到了125元，显然还是要更受欢迎一些，网络邮购价格一般在140元～160元左右，而实体店里零售价格为150元～180元左右。

PSP主机方面，银色、白色、黑色PSP-2000曾经在5月上旬跌到1300元，而当时粉蓝色、粉紫色、薄荷绿机器也跌到了1360元。不过这批货的价格只维持了一星期左右，现在5月中旬所有颜色机器的售价都有所回升，其中银色、白色、黑色为1350元，而粉蓝色、粉紫色、薄荷绿为1380元。笔者估计这个短暂的跌价对内地游戏市场将不会带来太大的影响，因为就算5月上旬某些游戏商以低价格从广东进到一批货，当他看到批发价格涨回去之后，还会以原来的价格出售机器。

NDSL方面，还是iDSL比较受欢迎，零售价格一直为1038元，目前烧录卡比较受欢迎的有DS TT，零售价格在110元～130元左右。TF卡最近跌得也相当厉害，2G TF卡批发价格为56元，4G TF卡批发价格为115元。其合理零售价格应该分别为70元～90元，130元～140元。



自春节结束以后，PSP-2000终于开始了较大幅度的降价。几乎是在一周之内，批发价由原先的1420元降到了1350元，而且之前昂贵的粉色主机在价格差异上也终于缩小了距离，只比其他六种颜色贵了30元，而薄荷绿主机也基本上没有了颜色导致的价格差异，玩家可更自由地选择自己中意的颜色了。同时哑光铜色的豪华版PSP-2000也出现在了市场上，和之前的豪华版相比最大的区别在于增加了一根D端子视频输出线，整套豪华版的价格在2000元左右，考虑到索尼一贯的作风，该颜色有可能在之后发售普通版，所以不建议过早购买。作为核心配件的8G记忆棒的价格继续下调，零售价已经接近了350元，无论是对于想要扩充容量的老玩家还是准备购机的新玩家来说都是一个购买的理想时期。因为历史的经验告诉我们一旦8G卡成为市场主流也就意味着更低的价格和更加混乱的规格将迷惑玩家的视线，4G卡就是从最初的惟一一种高速卡再到低速，最后发展成了芯片与外壳相混淆的“多元”品种。

NDSL方面，最近的烧录卡市场可以用一个词来概括，那就是混乱不堪，没有一个统一的规范，只要有相关技术的厂家就可以加入进来，而旧的产品也在不断更新和调整。DS TT的批发价格已经接近一百元，如果再进一步下降的话就可以创造烧录卡市场的记录了。之前领导一线的R4也终于开始稳定出货，北京市场上180元的批发价只是一个开始，预示着新一轮的价格PK即将来临。

最后要说的是，在这里希望5·12地震里受难的同胞都能平安无事。





五一节后，各行各业的买卖似乎都是比较平淡的，电玩市场也不例外。近日笔者走访了各大电子产品销售商场，大中午的商场也是冷冷清清，过往的行人非常少。据笔者向商家了解才知道，受天气和地震影响，人们根本没有购物的闲情，更何况还是PSP这种消费电子商品，这些天里每天能卖出点配件就已经很不错了。从商家处还了解到，由于淡季的缘故，再加上最近货源充足，PSP主机价格下调了不少，黑色、白色、银色、粉紫色、粉蓝色、薄荷绿色均在1320元，粉红色1350元，深红色因比较缺货价格在1680元。而最近上市的哑光铜色的豪华版PSP-2000也开始陆续到货，标准配置为主机、32M记忆棒、手绳、收纳包、1200mAh电池、电源和D端子视频输出线，但价格普遍偏高。加上这部哑光铜，PSP-2000的大家族就已经有九位成员了，这也意味着玩家在购买PSP时有更多的选择。

记忆棒方面，TF卡转记忆棒虽然速度快得惊人，但是稳定性和兼容性差了点，所谓鱼与熊掌不可兼得，各位读者选购前可要想好才出手。其实不追求速度的话，记忆棒绝对是最好的选择，最近组装记忆棒价格一直稳步下调，组装4G高速红棒只卖180元，黑棒150元，8G则在330元左右，物美价廉且享受一年的包换服务。





本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	江西恐龙	1350	—	1038	—	—	320	140
广东深圳	久圣电玩	1350	—	1070	1150	—	310	160
北京	绿洲电玩	1400	1100	1060	1100	550	350	190
陕西西安	快乐多电玩	1400	—	1050	—	420	330	180
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1300	—	1130	—	400	200
福建厦门	快乐多电玩	1380	—	1080	—	480	400	160
安徽合肥	红星四海电玩	1350	1150	1050	1050	360	340	120
哈尔滨	鑫星电玩	1340	1050	1030	1000	—	340	150
天津	MARS(战神)	1330	—	1020	—	—	340	175

硬件短消息

栏目主持 米格

某日在论坛上看到一个帖子，你最常用的掌机配件是什么？想来想去，PSP和NDS上最常用的配件竟然是读卡器。通过读卡器向存储卡中拷贝游戏、音乐、视频是再经常不过的事情了。自然，读卡器的利用率是最高的。但貌似很少有配件厂商在读卡器上下什么功夫。下面看看近期有什么有趣的周边吧。

文 就爱360

二合一握把



品名：Stereo Grip
种类：配件
出品：DreamGear
对应机种：NDSL
官方价格：24.99美元

符合人体工学是商品设计的大势，但任天堂的NDSL是一个特例。方方正正的外形，如果长时间游戏的话，双手虎口处会觉得特别疼。难道NDSL玩家只能默默忍受吗？当然不！为NDSL上装上这款名为二合一握把的配件，你就能获得良好的手感。二合一握把有两只把手，即使长时间游戏手也不会特别累。最特别的是，二合一握把没有浪费空间，在握把处加入了喇叭，一边一个。比起NDSL自带的喇叭，二合一握把的声音更大，播放效果更好。厂商提供了纯白、纯黑、粉红三种颜色的产品，根据自己的喜好选择吧。

官方底座





品名：DS カードファイル12
种类：收纳盒
出品：キーズファクトリー
对应机种：NDS
官方价格：700日元

你有很多NDS卡带吗？想随身携带卡带随时游玩吗？那你需要一个DS卡片文件夹了。这是款专门的NDS卡带收纳装置，类似于我们的文具袋。但可别小看了它，通过折叠的方式，可以容纳下12张NDS卡呢。

NDSL专用耳麦

品名：Earforce D2 Headphone
种类：耳麦
出品：Turtle Beach
对应机种：NDSL
官方价格：14.99美元

在嘈杂的环境中游戏，想必很多人都会将NDSL插上耳机，给自己一份宁静的游戏空间吧。但如果游戏需要使用麦克风呢？由于NDSL插孔的独特性，很少有耳麦适合。为此，Turtle Beach特别推出了这款D2耳麦，同时提供了耳机和话筒，让你不仅能聆听声音，更可通过话筒操控游戏。这款耳麦的做工精致，音质不错，还有白、黑、粉红三种颜色选择。



碧姬公主收纳箱套装

品名：Tin Starter Kit Pink Peach
种类：收纳盒
出品：BD&A
对应机种：NDSL
官方价格：29.99 美元

第一眼看到这款碧姬公主收纳箱，以为是给MM用的化妆箱。不过打开一看，就真相大白了。里面的格子完全是留给NDS用的，而不是给化妆品。除了箱子外，厂商还在产品中附赠了一堆NDS配件，包括包包、手写笔、卡带盒等等，甚至还有车载充电器，考虑得还真周到。“女性玩家多小白”，有这样一套专业的装备，就能为MM解决NDSL所需的各种配件，厂商的想法实在是不错。



PSP 用车载支架

品名：i.Sound Cinema
种类：影音播放
出品：HeadPlay
对应机种：PSP
官方价格：64.99 美元



开车途中闷了，用PSP看看电影打发无聊时光是不错的想法哦。如果你觉得用手托着PSP太累了，可以试试这款车载支架i.Sound Cinema。它可以将PSP牢牢卡住，另一端则吸在汽车的挡风玻璃上。这样，你就可以舒舒服服地看电影了。怎么，还觉得不够完美？PSP的喇叭声音太小了，在车里面根本听不清嘛。没关系，厂商想得很周到，为i.Sound Cinema还添加了FM发射功能。可以将PSP的音频通过FM频段发射出来，你可以用汽车的收音机进行接收。通过汽车音响发出来的声音够震撼吧？为了防止干扰，我们可以选择多个不同的FM频段哦。

官方底座

品名：PSP-S360
种类：底座
出品：SCEJ
对应机种：PSP
官方价格：4800 日元

罗技、北通等众多厂商都推出过PSP的底座产品。这类产品往往并非底座这么简单，都会在此基础上加入充电功能，甚至还附带音箱。日本索尼娱乐于5月份推出的这款型号为S360的配件又开了同类产品的先河，加入了视频输出功能。S360还附带一个迷你遥控器，可以直接遥控PSP的各种操作。如果你喜欢将PSP放到桌面上看视频、听音乐，有遥控器就方便多了。S360只能对应PSP-2000，你大可以将PSP-2000接到电视上播放视频，然后躺在床上遥控指挥。





SP评测室

最近偶然从箱底翻出了一件老周边——针对PSP-1000设计的体感插件，这款由Neo推出的产品同样是受到了Wii手柄的启发，采用相似原理制作的小工具能够让我们手中的PSP也玩体感操作，厂商在NDS上也推出过类似的产品。下面笔者就来和大家分享一下这款周边的实际使用感受吧。

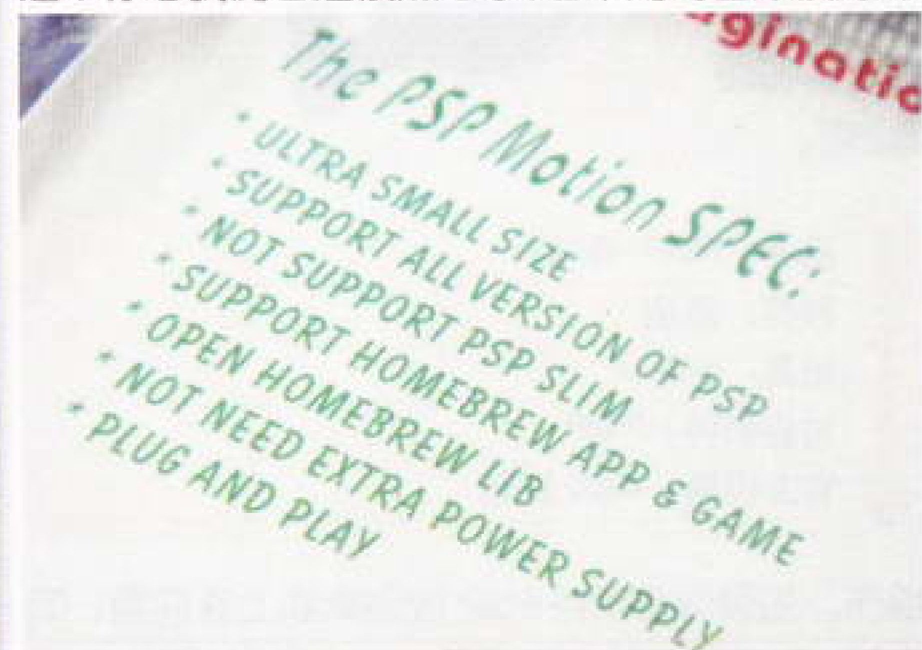
文 寰仔

PSP也玩感应——体感插件Motion Kit

硬件篇



体感插件的包装和大部分Neo的产品一样，采用了吸塑包装，这种包装可以很好地节省成本，透明的吸塑包装也让消费者能够清楚地看到产品的外观，我们看到包装上有PSP的主机图案，以及PSP Motion字样，左下角还有Neo小组的LOGO，对这个标志我们已经很熟悉了，右下角的图形很好地概括了体感插件的功能，体感插件可以感应平面的4个方向以及一个竖直的方向。



背面是产品功能介绍：超小尺寸，支持旧版PSP-1000，暂不支持新版PSP-2000，开放自制程序源代码，无需额外供电，即插即用。

打开吸塑包装，体感插件的本体就显露出来了。体感插件十分小巧，大约有拇指盖大小，整体为黑色，正面有Neo的字样，背面有小的花纹，也许大家好奇，体感插件是如何安装到PSP上呢？这里也可以看出体感插件的精巧设计，只要插到PSP的线控插口上就可以使用，即插即用，并直接通过线控插口供电，不需要额外电力。不过由于体感插件采用了老版PSP的线控插口，也就无法在新版PSP上使用了，这不能不说是个小小的遗憾。体感插件精巧的身形也让它在插到PSP上只占很小的空间，大家完全不必担心插上体感插件后会影响操作。





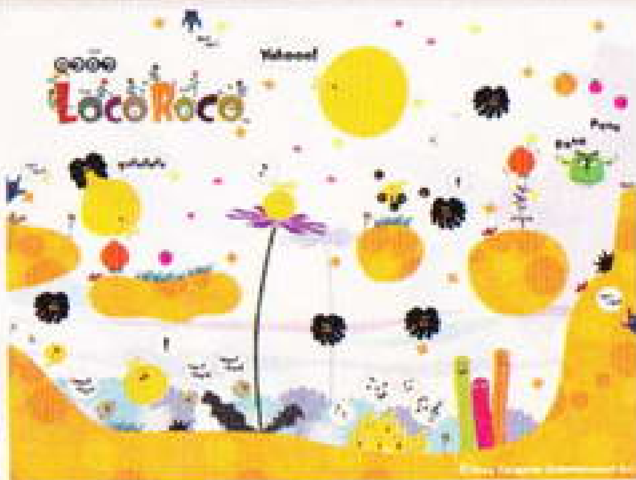


软件篇

《乐可乐克》



看完了硬件，我们再来看看软件，Neo小组为体感插件开发了对应超人气游戏《乐可乐克》的插件，在自制系统上使用这个插件就可以享受体感的独特操作方式。首先下载LocoRocoMotionPlugin，目前最新版本为0.99，把解压后获得的seplugins文件夹复制到记忆棒根目录下，再按住R键进入自制系统的恢复模式激活插件即可，使用起来与普通



自制固件插件并无区别。

下面就让我们来进入游戏，开始体验全新的《乐可乐克》吧。我们知道《乐可乐克》里面是利用L、R键控制画面的倾斜来操作可爱的“果冻球”行动的，因为安装了体感插件，我们只需要倾斜PSP主机就可以达到控制画面倾斜的目的，使用体感插件让《乐可乐克》独特的创意再次得到了的升华，让游戏操作感更加出色。

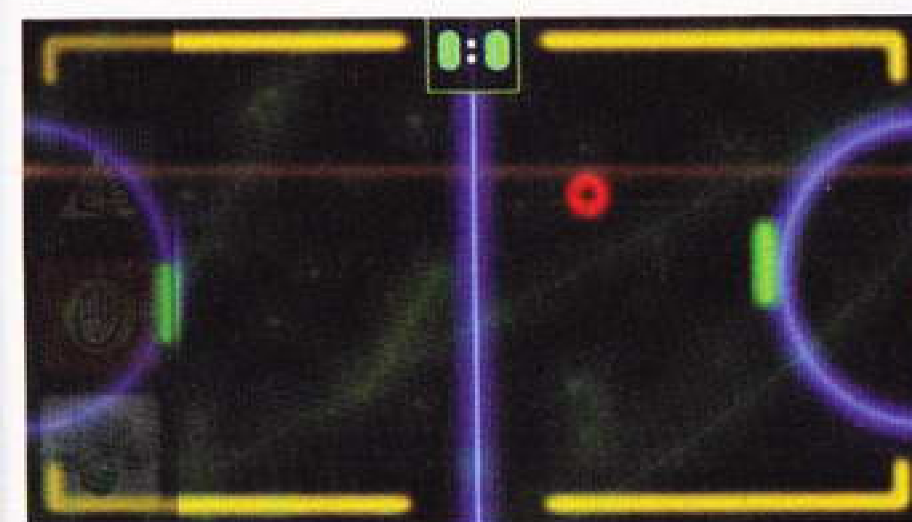


自制游戏同样精彩

体感插件开放了源代码，使得自制游戏支持感应功能成为了可能，越来越多的自制软件开发者为体感插件制作充满创意的小程序。下面就为大家介绍几款不错的作品吧。

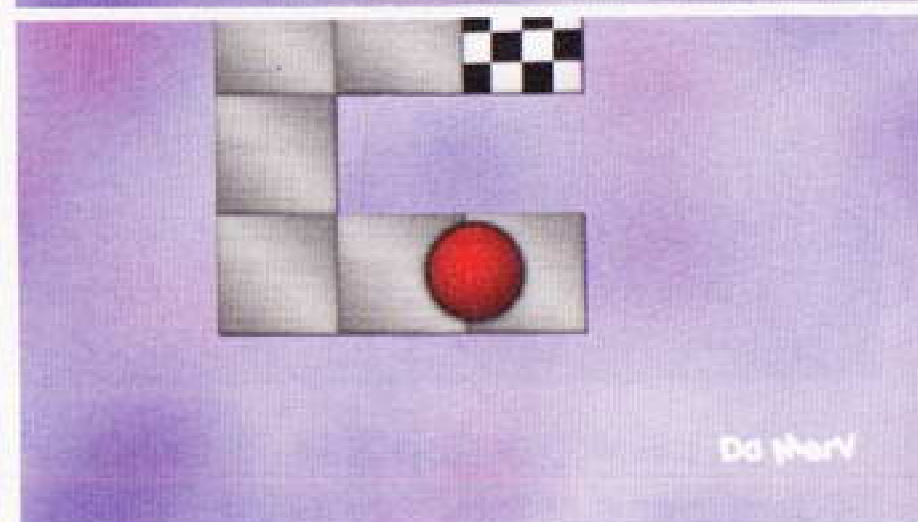






Motionpong V0.2是一个弹珠台游戏，对应按键操作和感应功能两种模式，把游戏安放到PSP/GAME文件夹下就可以了，启动游戏，按×键进入感应模式。这时候我们要控制其中的一块挡板，回击飞过来的小球。使用体感插件以后操作变得十分灵活，但需要适应一段时间，才能操控自如，在操作挡板的过程中力度不同也会对挡板的速度产生影响，这是因为体感插件可以进行方向加速，这样就带来了更真切的操作体验。





LetsRoll也是一款充分利用感应功能的小游戏，游戏中我们要操作红色的小球到达指定区域，因为使用了体感插件，我们不需要按任何按键，只要倾斜PSP，就能灵活控制小球的移动。游戏的创意也就体现于此了。

总评

体感插件是一款充满创意的产品，而且它的硬件做工出色，感应敏锐，给PSP带来全新的游戏体验，也给自制软件开发者带来施展才华的机会。但目前为止，体感插件支持的游戏还十分贫乏，这也制约了体感插件的发展。如果厂家能够开发对应更多商业游戏的插件，它将会是一款非常出色的产品。

游戏万花筒

栏目主持：胧月



《海猫鸣泣之时》多平台计划正式启动



《海猫鸣泣之时》是《寒蝉鸣泣之时》的作者龙骑士07在C72推出的恐怖文字冒险游戏。虽然游戏的人设已经丑到让FANS欲哭无泪的地步，但在故事的精彩程度上，《海猫》比起《蝉鸣》可以说有过之而无不及，如今推出的两部游戏都获得了非常高的人气。因此龙骑士07决定正式实施《海猫》的多平台计划，今后将陆续推出改编自该作品的小说、动画以及CD等。《海猫》的漫画已于2008年3月13日开始连载，大家最关注的动画方面则是个未知数，不过从游戏的剧本进度来看，估计起码也到等到今年年底。

由于接触过《海猫》的人并不是很多，在这里为大家介绍一下剧情。

◀魔女的肖像。

在日本伊豆群岛中有一个名为六轩岛的岛屿，这个岛是大富豪右代宫家的私有领地。这天，右代宫家的成员因一年一度的家族会议聚集在岛上。由于当家右代宫金藏命不久矣，众人这次来的目的是要讨论如何分配金藏的巨额遗产。可是谁也不知道，死亡之蝶已经在他们身边翩翩起舞……





▲这到达一定级别的人设使得许多人放弃了游戏。

当天晚上突然刮起了台风，众人被困在了岛上，电话和手机都无法使用。此时，这些为遗产勾心斗角的人们收到了一封来自“魔女”的信件，难道这个本应该只有十八个人的岛上还存在第十九个人？不过他们并没有多少时间思考这个问题，因为紧接着就发生了一连串的离奇杀人案，右代宫金藏也神秘失踪……

究竟有多少人会死？有多少人存活？犯人在这十八人当中么？还是不在？犯人究竟是“人”？还是“魔女”……



◀《海猫鸣泣之时》漫画版。



铁杆玩家借游戏求婚成功

不用摩天大楼上的灯光组成桃心，也不靠棒球场记分牌打出“I Love You”，没有999朵玫瑰，也没有埋在蛋糕里的钻戒……在这样的苛刻条件下你还能够成功求婚吗？国外铁杆玩家Brian Klima做到了这一点，而且只靠一张《任天堂明星大乱斗X》就胜利迎娶了新娘。

为了向女友Allison求婚，Brian一直在酝酿着一个足够另类和浪漫的环境表达爱意，最后他决定使用新发售的Wii游戏《任天堂明星大乱斗X》来完成这一大业。其实手法说起来也很简单，就是用游戏的关卡编辑器在电视屏幕上写出一句深藏心中多年的话。

最初他打算用方块拼出一句“Will You Marry Me？（你愿意嫁给我吗？）”显示在屏幕上，但碍于数据容量限制，最后只好简化成两个单词“Marry Me（嫁给我）”。接着，Brian选择了马里奥、碧奇公主和卡比这3个Allison最喜欢的角色，



并把屏幕的视角尽可能拉远以足够显示所有的文字。最后，他准备好提前购买的求婚戒指，关上电视机屏幕只等她前来。

当Allison走过来打开电视机后，首先映入眼帘的是自制的关卡，可她并没有立刻反应过来，并询问Brian是否还在继续游戏。但当她注意到Brian手中的小盒子和屏幕上的图形时，还是立刻明白了男友的用心良苦，并立刻回答道“啊，是的，我愿意！”

无论如何，让我们祝愿这对玩家幸福。



少年周刊SUNDAY VS 少年周刊MAGAZINE

SUNDAY和MAGAZINE都是日本巨人级的漫画周刊，与最为国内熟知的少年周刊JUMP并列为日本漫画志的三大巨头。这两家同时于1959年3月17日创刊的杂志既是激烈竞争的同行，也有着不错的合作关系。归属SUNDAY的知名作品有《犬夜叉》、《名侦探柯南》、《旋风管家》、《GS美神 极乐大作战》、《史上最强弟子兼一》等，而MAGAZINE则有《金田一少年事件簿》、《GTO》、《魔法老师涅吉》、《再见 绝望老师》、《校园迷糊大王》、《中华一番》等。

如今，一款以"少年周刊SUNDAY VS少年周刊MAGAZINE"命名的实体卡片游戏正式公布。该实体游戏中的卡片角色均是两家杂志旗下为漫迷们熟知的ACG名人，操控他们了结SUNDAY和MAGAZINE的恩怨吧！

虽然游戏的官网尚在建设之中，具体的对战规则和卡片名单未曾公布，不过借由官方举办的活动，我们可以先对游戏游戏一睹为快。



▲官方宣传影像中的截图，工藤新一和金田一一得以实现偶像派和实力派的同堂竞技，究竟谁才是漫画界的第一侦探？



▼对战界面，和普通的卡牌游戏差别不大，而且地形要素一类的系统似乎并不复杂。



▲部分卡片的预览，都很忠实于原作。



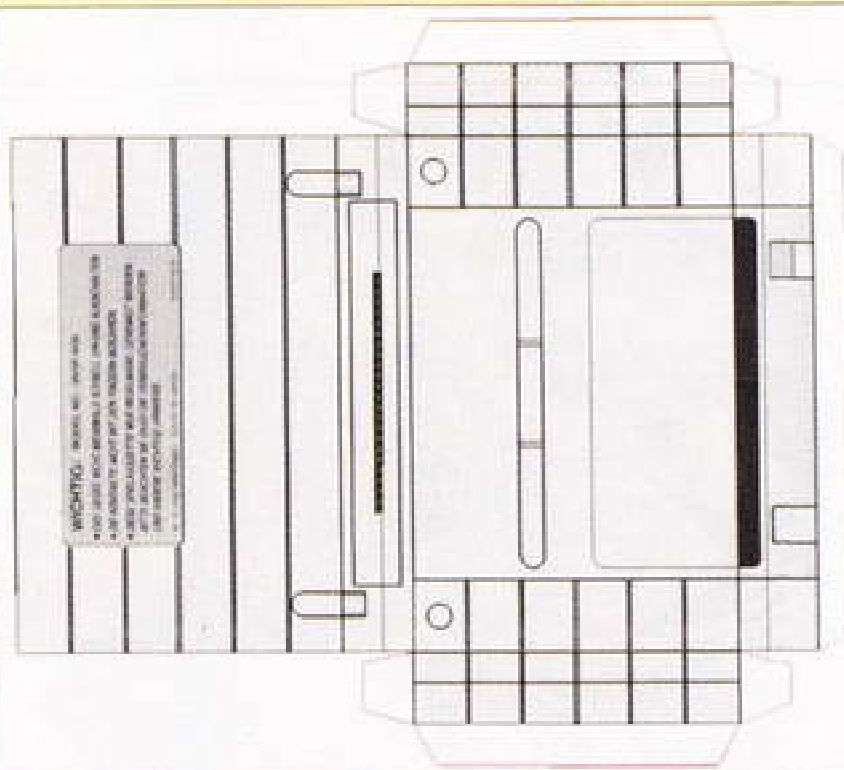
▼不管宣传什么，拉上泳装美女总是没差的啦。再看看旁边目不斜视的柯南，孩子就是孩子。



自制SFC纸膜







国外玩家还真是创意无限，这个比手掌还要在小一点的纸片SFC(SNES)，可是100%纯手工打造，除了有主机、手柄之外，连游戏都有了。为了和大家分享，这位玩家甚至把模板都放了出来。如果你在家闲得无聊，也可以尝试下制作一个。按比例将图放大，画在硬纸板上就可以了。

BangBangBangBang！各位读者祝大家六一快乐！当然了，已经不是儿童的就可以无视了。本辑美图秀是从自己收集的一些新图里选出来的Loli，希望大家能够喜欢。

栏目主持 宇轩



游戏美图秀






宇轩：满足一下各位姐姐的需要。《NANA》里惟一的正太——真一，好像没我帅啊。


宇轩：Loli跟姐姐之间一般是最亲近的了。好羡慕可以这样抱在一起啊。


宇轩：与其说艾特娜是Loli，还不如说是少女更恰当。不过其年龄最多也就14岁，姑且归为儿童吧。要是琉璃姐姐还在看《掌机王SP》，一定会爱死这张图的。


宇轩：Loli中也不乏这种冷峻强气型的，就让我用我温暖的双臂去融化她冰封的心吧。


乌冬：……(恶寒)你确定你没吃坏肚子？





**宇轩：**
我的梦想，就是在炎炎夏日里，和最喜欢的Loli一起，小口小口地吃着豆沙冰……

**乌冬：**这哪是儿童节专题啊，分明是在满足自己的私欲……

**宇轩：**
放学回家的Loli总是最可爱的，每天下班都能看到一群一群Loli从身边经过。

**乌冬：**难道你天天去蹲点的么？





**宇轩：**受伤了……好可怜。来，让哥哥疼你……

**乌冬：**我要开始清理门户了，各位读者请回避一下。





**宇轩：**兔耳Loli手中提着香蕉，真是好可爱啊！扑过去抱住。

**乌冬：**后面香蕉里的那张兔子脸是你么？

米饼教室

在上节课程中，我们为大家介绍了如何使用UMD镜像编辑工具来对ISO进行Rip工作，不知道各位同学课后有没有自己练习一下呢？今天我们就来进入下一讲的内容，为你介绍一些Rip镜像的高级方法。



栏目主持：米饼

米格：小宇轩，怎么一幅无精打采的样子，昨天晚上又干什么见不得人的事情去了？

宇轩：瞎扯，本宇轩为人向来光明磊落，只是昨晚被你折腾到凌晨3点多。(>_<)

米格：什么叫被我折腾的？我又没让你做什么。

宇轩：昨晚下了个游戏，结果记忆棒空间不足没法用，当时本人灵机一动，就想到了Rip，然后跟着笔记做下来，发现寻找Dummy空文件原来这么麻烦，没找到那些命名为Dummy的标准数据，倒是意外地发现另一个文件里面全是00的16进制数据，结果我就一个个文件打开，检查还有没有写入空数据的漏网之鱼，这工程量就叫一个浩大。然后忙着忙着就半夜了。

米格：正是因为做Rip工作的玩友也都认识到了这个问题，所以才制作了我们这节课要为大家介绍的傻瓜版Rip工具啊！

米格：什么？你怎么不早说啊！ (i_i)

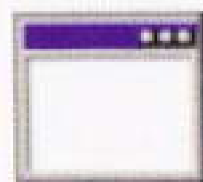
米格：凡事都讲究个过程嘛，要是没吃过这一次的亏，你哪里会认识到傻瓜Rip工具的重要性啊。(^_^)

RipDup

PSP ISO镜像中，厂商填充UMD的手段除了写入空数据文件外，还有可能以重复文件的形式进行填充。对于这种类型的数据，我们就很难进行人工判断了。而想要对它进行Rip，最好的方法就是将重复的文件都relink到相同的一个文件上，而将其他的重复文件删除，这样就能在保存文件完整的基础上实现Rip功能。其实那些空数据的Dummy文件也同样可以通过这种方式识别，只要它填充的数据文件都是重复性的就可以。而根据这一原理，国内玩友jrowe制作了这款名为RipDup的ISO重复文件检查、Rip工具，它会自动扫描ISO中的文件，根据文件长度以及CRC32或MD5校验码判别重复文件，并自动进行relink工作，大大减少了玩家在Rip过程中的工作量。米格在这里推荐大家在Rip工作开始时使用这款软件，首先进行重复文件扫描，然后再根据需要手工对音乐、动画文件进行Rip，最后压缩成CSO，就能达到最大程度的Rip。RipDup的最新版本为V0.33，经米格测试，该版本Rip的 ISO没有遇到任何问题，而且它还能自动Rip ISO中的官方固件升级包，功能非常实用。但这里也提醒大家，这款软件同样无法实现对光盘镜像中进行了加密打包处理的游戏进行 Rip。

1 在网上下载RipDup的最新版，将其解压缩后会获得名为RipDup.exe的可执行程序，双击即可。大家可以去下面的地址下载这款软件：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=261925。

38\RipDup_V0[1].33



RipDup.exe

2 程序没有主界面，它会直接弹出一个文件浏览窗口。在这里我们选中想要Rip的ISO、CSO格式的镜像文件后点“打开”即可。当然，Rip过程中并不会对这里打开的镜像文件进行操作，而是重新生成一个镜像文件，因此不必担心原镜像被改写，无需进行备份工作。



3 选择镜像文件后，软件首先会提示你是否Rip镜像中的官方升级包，选“是”即可进入下一步。



4 接下来软件会提示是否将BOOT.PBP重新链接到EBOOT.PBP上。一般的UMD镜像中都保留了两个游戏启动主文件。因此选择“是”即可。



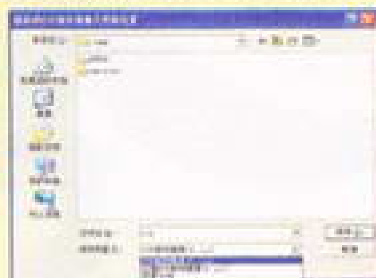
5 完成设定后程序会开始扫描镜像文件，这时只需等待进度条全满即可。



6 扫描完毕，软件会提示重新链接的文件数以及将要生成的新镜像文件的大小，选择“是”即可。



7 接下来文件浏览窗口再次出现，选择一处位置，并为文件起名，这里我们还可以直接在“保存类型”中选择CSO生成压缩镜像，以便进一步缩小镜像文件的体积。不过由于下面我们还要在UMDGen中处理动画和音乐文件，所以还是先直接保存为ISO文件。



8 镜像文件开始生成，等待即可。



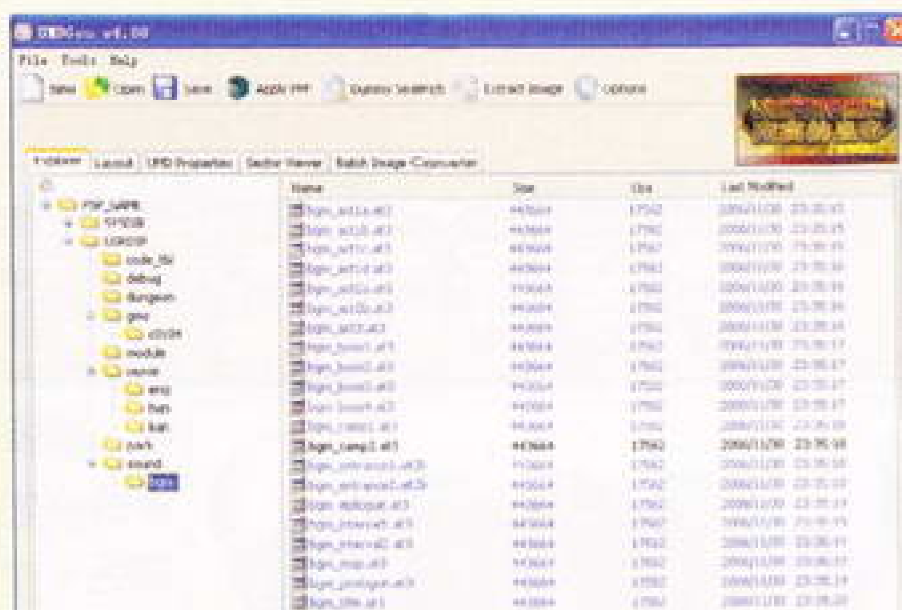
9 镜像生成成功，点“确定”即可。



10 只经过RipDup的处理，ISO容量就缩小了150MB左右。

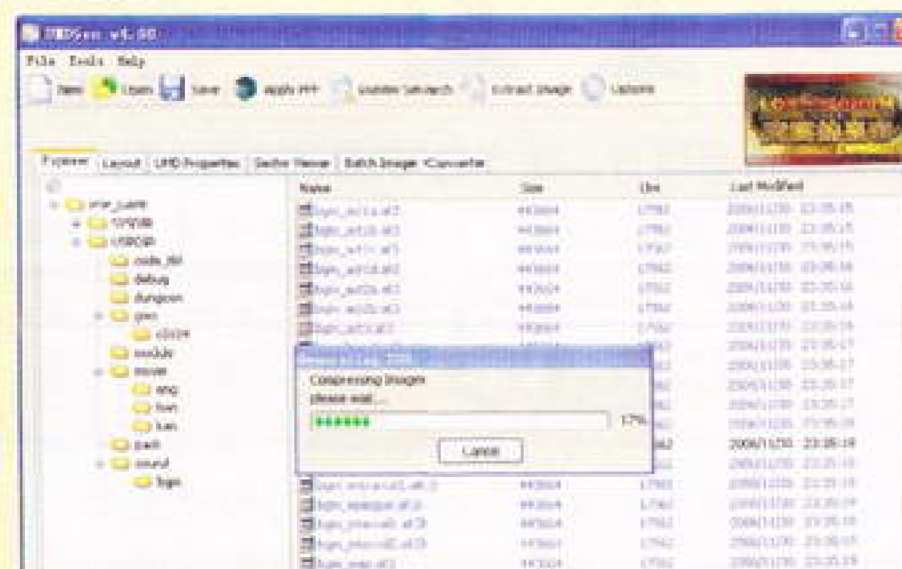


11 打开UMDGen，接下来我们再对ISO进行动画、音乐的Rip工作，如果不放心RipDup搜索Dummy文件的能力，我们还可以点击UMDGen顶部的Dummy Search按钮，把空数据文件替换为0字节文件。



12 最后进行保存，点击UMDGen顶部的Save，将镜像存储为CSO格式。

13 选择好CSO压缩率后，保存过程开始。



14 看看我们的成果吧，1.1GB的游戏已经被我们Rip到102MB，是原游戏容量的十分之一不到，在PSP上测试也没有任何问题，而且部分语音、音效和动画依旧得到了保留。

结语：看了这么详细的Rip教程，有了这两样Rip利器，这次大家Rip起来应该会更加得心应手了吧，现在就快点行动，让你的记忆棒装下更海量的游戏吧。

轻松日语教室

文 胧月

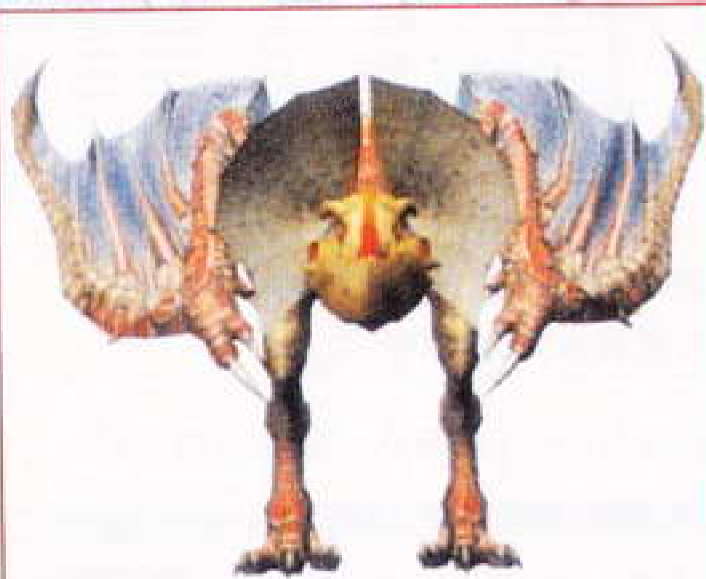


《MHP2G》攻略本制作完毕，心里的担子总算卸下，算是完成了作为一个小编、作为一个猎人饭所必须去完成的事情。本次的日语教室就闲聊一下《怪物猎人》中的怪物名字，并向为广大国内猎人带来汉化版的各个汉化组致谢。

《怪物猎人》中的怪物

《怪物猎人》里的各个怪物都有着自己的名字，受众面如此之大的游戏在国内推出非官方汉化版自然毫不奇怪，那么这些译名都是怎么来的呢？

音译



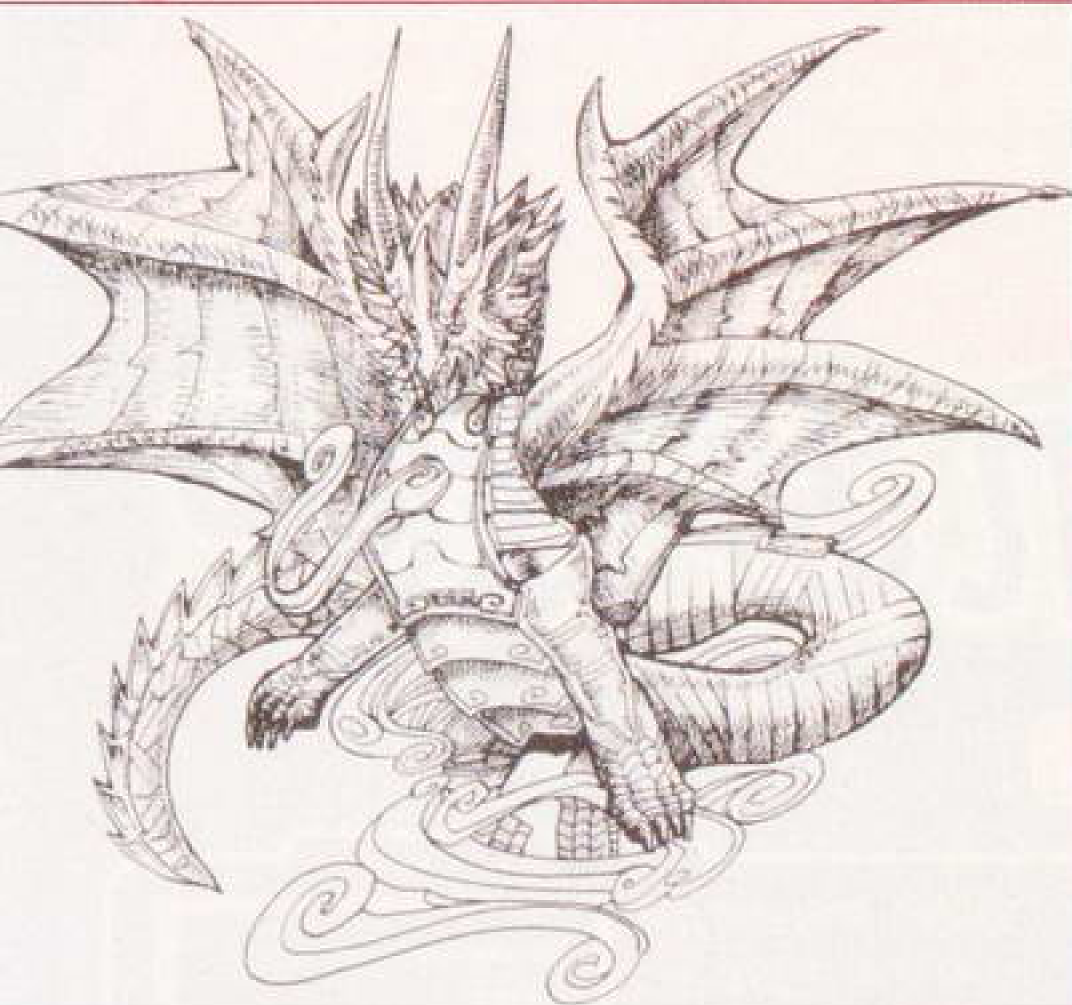
翻译怪物的名字大致分为音译、意译和照搬三种，音译的怪物种类其实不多。如《MHP2》中的“加乌鹿”，就是原名ガウシカ(ga u shi ka)中“ガウ”的音译加上日语中的“鹿”(シカ)拼成，不过在《MHP2G》中为了与汉化版统一而更名为“雪山鹿”，音译的火苗又被扑熄了一个。目前，我们称呼这些怪物大多已舍弃了音译，只有在有意恶搞的时候才会使用一下，这里遭罪的是大怪鸟“羊库库”(イャンクック，iyan ku kku)。我敢打包票说，如果不是大怪鸟实力太过不济，动作又那么地“呆萌”，这个音译绝对无法流传开。很少有中国玩家会叫角龙为“迪亚布罗斯”(ディアブロス，di a bu ro su)、叫钢龙“库夏尔达奥拉”(クシャルダオラ，ku sha ru da o ra)的。

意译

完全意译的怪物在《MHP2G》汉化版中依然不多见，一般只有那些没有别名的小型怪物才会有此待遇。比如ケルビ(ke ru bi)，国内翻译为“羚鹿”，便是由其介于鹿与羚羊之间的外形而命名的；再比如说モス(mo su)，国内翻译为“香菇猪”，则是根据了它喜欢寻找蘑菇的生态习性。



照搬



对于一款外语游戏的汉化版来说，音译与意译居然两方面都过少，可能也只有《怪物猎人》能做到这点了。近乎100种怪物，其中的绝大部分都有官方原版汉字名，比如“黑狼鸟”、“一角龙”、“炎王龙”等等，在设定资料中它们只是怪物的别名，可对于国内玩家来说再方便不过。这些名字在日语中该怎么读？今天要讲的知识点就与此有关。

让我们先看第一个例子——怪鸟。怪鸟的振假名(又称标音假名)为“かいちょう”(ka i cho–)，对照读音可发现与中文非常接近，特别是“怪”字，这种与汉语发音相似的读法叫作“音读”。音读很常见，在日常日语中的出现频率极高。对于日语初学者而言，最好辨认音读的游戏当属《机战》，演示屏幕上会显示汉字的必杀技，对照声优们喊出来的热血台词，会发现二者非常接近。

有别于音读的读法叫“训读”，训读的词汇大部分是纯正的日语词汇。像“怪鸟”的“怪”，训读方法为“あや”(a ya)，不过“怪”字在训读时不会单独成词，只有在与其他假名组合时才有训读，如表示可疑的形容词“怪しい”(a ya shi–)。《怪物猎人》里以训读来为龙命名的例子有“铠龙”(よろいりゅう，yo ro i ryu–)，“铠”字使用了训读法的“よろい”。

Tips

其他的特殊训读

由于外来语的大量“入侵”，日语中的训读也不再仅局限于日语固有词汇。某些汉字的读法甚至直接训读为英语。比如“啤酒”在日语中通常写为“ビール”(bi– ru)，也可以写成汉字的“麦酒”。一句话中假如出现了“麦酒”一词，直接读“bi– ru”即可。此外的例子还有“烟草”可读为“たばこ”(ta ba ko)，“月”可读为“ライト”(ra i to)等。

容易理解错的怪物

麒麟的实力虽然不如很多飞龙，但从种族设定来说其在所有怪物中的地位是相当崇高的。麒麟这个词在日语中比较混乱，日常生活中的“キリン”(ki rin)指代的是长颈鹿，但在《MH》中却以西方魔幻作品中的独角兽形象出现。

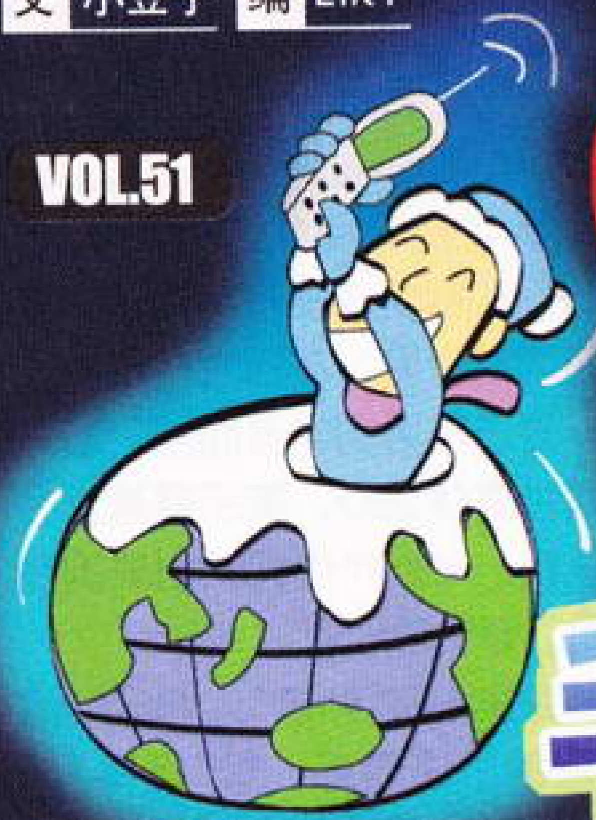
根据考证，独角兽的角并没有召唤雷电的功能，反倒是形状近似狮子的中国麒麟被视为雷电的圣兽。据说，中国麒麟的角近似鹿角，平时被肉包裹着，但在发怒时会露出坚硬的尖角，召唤出雷电。从这个意义上讲，《怪物猎人》中的麒麟其实是具有中国麒麟能力的西方独角兽。



▶ 颐和园中的麒麟像。

文 小豆子 编 LIKY

VOL.51



5月12日的汶川地震牵动着全国人民的心。地震是无情的，但人是有情的，各方面的救助工作已经全面展开。希望灾区同胞能尽快走出阴影，重建家园。

手机游戏吧

迎接3G

以往，小豆子曾多次和大家讨论过国内3G网络建设，但这次却不太一样，因为3G即将来临，甚至可以说3G已经来了。4月初，中国移动同时在北京、上海、天津等八个城市开通TD-SCDMA服务。虽然还属于试商用，但昭示着国内3G终于迈出了坚实的一步。

中国移动的3G号码段为157，试商用期间已经能为用户提供完善的3G服务，包括语音和网络服务。但目前看来，用户实际使用情况并不乐观。首先是终端问题，用户可以选择的TD-SCDMA手机数量非常少，虽然有三星、中兴等大厂的支持，但机器本身并不让人满意。已经销售的TD-SCDMA手机外观平平，性能更一般。比如联想的TD800，显示屏发色数为65536色，分辨率为176×220，摄像头像素仅有130万，售价却高达2000元。怎么看都像2年之前的产品。有人戏言TD-SCDMA手机是山寨机的性能，外国货的价格。产量的关系，TD-SCDMA手机不可能迅速将成本降低。在目前手机价格十分低廉的情况下，如何控制销售价格是个问题。如果中国移动本身能承担一部分手机成本，仿效联通以折算话费购机的形式推出手机相信会赢得一部分市场。

其次是信号问题。TD-SCDMA的信号只覆盖了八个城市的核心区段，信号强度远远逊于GSM。用户在拨打手机时，经常会遇到掉线情况。信号强弱不定，加上TD-SCDMA手机本身设计的缺陷，使得手机耗电量惊人，甚至不到一天的时间，电力就消耗完毕，并且打电话时会有明显的发烫现象。不敢想象，如果中国移动在全国范围内开展业务，信号覆盖率会如何。

另外，TD-SCDMA的业务也遭遇了瓶颈。3G最吸引人的业务莫过于视频电话，但由于TD-SCDMA手机用户数量稀少，想找到可以视频的人可谓难上加难，难道你能要求周遭的人都换一部新手机么？短期内，视频电话并无太大吸引力。至于用TD-SCDMA手机上网，远没有想象中那么快。TD-SCDMA目前只能达到380Kbps左右的上网速度，鉴于大多数地方都已经升级到EDGE网络，速度能维持在200Kbps以上，TD-SCDMA的速度实在没有什么优势可言。



看到这里，可能很多读者朋友都会想，我为什么要买3G手机？3G手机对用户的吸引力何在？奥运会召开在即，3G牌照的正式发放只是时间问题。但目前运营商的重组尚无定论。假若按照先前传言的5变3的方案，联通将CDMA业务分给电信并与网通合并，那电信将成为最大赢家。凭借CDMA网络的优势，电信可以迅速将其升级为CDMA2000，提供3G服务。联通也没有吃亏，GSM升级为WCDMA已经有很成熟的方案。移动显然充当了大头的角色，TD-SCDMA产业链的不完善将会成为最大的绊脚石。中国移动在3G业务的建设上会远远落后于其对手。据悉，中国移动将会在5月底升级TD-SCDMA到HSDPA标准，届时网络传输速度将达到2.8Mbps。但速度上去了，TD-SCDMA就能成功么？

幻想大富翁Online

厂商： 捷通　**类型：** ETC

适用手机： 诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉K1 E2 C650 L6 L7/索尼爱立信K300C W958C/三星D608 E848等

厂商网站： http://www.sinovoice.com.cn

下载方式： 移动手机登陆 移动梦网→百宝箱→角色

综合评分： 8

经典桌面游戏《大富翁》推出在线版，可以与其他玩家网络对战。游戏分为PK、BOSS、经典三种模式，有着不同的规则和场景。BOSS模式中需要多个玩家联合起来攻击BOSS，对抗性极强。本作增加了大蒜卡、大般神卡、召唤卡等全新卡片，可以实现令对手昏迷等特殊效果。本作还加入了道具合成系统，玩家能够拾获材料合成物品。



优点： 经典游戏网络版

缺点： 操作性一般

海贼王 无尽宝藏

厂商： 随手互动　**类型：** 网游RPG

适用手机： 诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉 A768 A1200 V8/索尼爱立信W810C K858C W910C等

厂商网站： http://www.hzw.92le.com

下载方式： 移动手机登陆http://hzw.92le.com下载客户端

综合评分： 7

以著名漫画《海贼王》为蓝本的网游，玩家将和路飞在同一世界中冒险，并能选择双方是合作还是竞争。游戏加入大量SLG要素，有海战和陆战两种战斗模式，战斗采用回合制方式，可以单人作战也能组队作战。游戏有着丰富的任务，亮点是副官系统，玩家能够于不同地方找到副官，用契约收服，副官会在战斗中发挥关键作用。

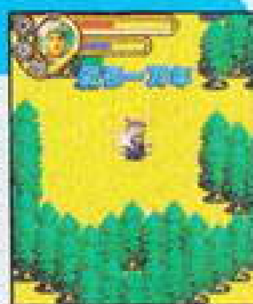


优点： 丰富的任务

缺点： 画面一般

热辣新闻

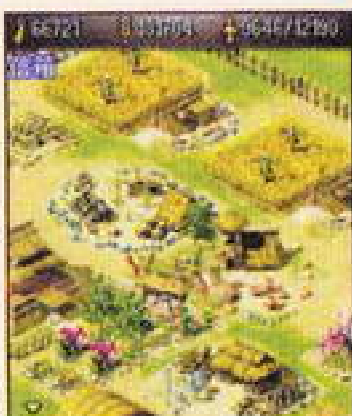
1季度国内手机游戏市场规模达2.61亿元



5月中旬，著名调查机构易观国际发布1季度国内手机游戏市场调查报告。报告称包括JAVA、BREW在内的手机游戏市场规模已经达到了2.61亿元。其中中国移动JAVA游戏市场规模为1.76亿元，中国联通BREW游戏市场规模为0.86亿元。移动JAVA业务信息费收入方面，掌中米格、北京新浪、中计科创科技三家SP提供商分居前三位。掌中米格的收入更是达到了2218万元。由数据可以看出，BREW游戏市场规模增长惊人，已经占到总体规模的近1/3。

网游新闻

《掌上春秋》极品武器寻宝活动开始



诺美纳运营的手机网游《掌上春秋》即日起在开展寻宝活动。活动将在游戏所有服务器中展开，玩家打败怪兽将有机会拾获掉落的弓、枪、战车等攻击力+15%极品武器。活动将持续到本月底结束，想提升装备的同学赶快行动吧，去http://www.mgschina.com可下载客户端哦。

《幻想i时代》永久免费版推出



由掌上明珠运营的手机网游《幻想i时代》凭借丰富的内容赢得了玩家的喜爱，并获取过2007年度玩家最喜爱的手机网络游戏等众多奖项。为了答谢玩家的厚爱，掌上明珠5月15日推出《幻想i时代》免费版，不再收取玩家任何费用。老用户不必更新客户端也能享受免费服务。同时，游戏的第二部资料片即将发布，加入了家园系统、答题系统等全新要素。还等什么，快快用移动手机登陆http://wap.pipfit.cn下载游戏吧。

新机看台

低价登场 摩托罗拉W270



低价常常意味着低质，但这种现象在摩托罗拉W270上却有所改观。W270采用了翻盖设计，通体黑色，除了有点厚以外，还比较符合目前的流行趋势。在性能上，W270也不弱，支持TF卡扩展，并内置了MP3播放器。W270更设计了音乐快捷键，让用户可以一键听音乐。另外，W270也支持听音乐、WAP上网，并可以连接到电脑当U盘使用。W270的上市价格在600左右，米不多的学生可以考虑购入哦。

吸血鬼之馆

专区地带 ZONE STRIP

15世纪的东欧，在匈牙利帝国和土耳其帝国两大阵营的舞台上，曾经有这样一段历史，为了在铁蹄之下获得国家独立，领主相继也成为暗杀的目标和扶持的傀儡。出生在特兰西瓦尼亚公国的德拉古拉伯爵，却是邻国瓦拉吉亚的君主继承者。德拉古拉伯爵两次被俘，三度掌权，他残酷的统治令人不寒而栗，却拥有身后百年不朽的传奇。他的人生经历决定了他残暴的性格，通过本辑的介绍，希望大家能对他是如何从人演变为一个传说中的恶魔有个简单的了解。

※以下内容需读者自行甄别，作者所引资料及妄加评论不能保证其完全正确，仅代表个人观点。

文 深海披风

德拉古拉伯爵 Count Dracula

祖系四代关系及文中人名对照表

Mircea（莫西亚）

↓

Vlad Dracul（莫西亚之子，德古勒）

↓

Vlad Tepes（德古勒之子，弗拉德·提皮斯，也被称作德拉古拉伯爵）

↓

Adrian Farenheits Tepes（伯爵之子，雅德里安。也拼作Fahrenheits，相当于游戏中的Alucard）



德拉古拉作为游戏中的一号反面男主角，拥有屡战屡败，屡败屡战的强大精神力。罗马尼亚语中dracul的意思"龙"，所以伯爵也被称作龙之子，同时由于龙在西方是邪恶的象征，所以不难理解为什么伯爵如此邪恶以及它的形态变化如此像龙。同时，他拥有另一个称呼，Vlad the Impaler，意思是"穿刺者"。

历史总是充满风云变幻，1330年瓦拉几亚脱离匈牙利成为独立的公国，由巴萨拉伯王室统治，而内部分成两派，一派是丹王子(Prince Dan)的后裔，另一派则是莫西亚王子(Prince Mircea)，这两派相互仇恨，争夺王权。1386年，莫西亚终于杀掉对手登上王位。

1431年11月，弗拉德·提皮斯出生在特兰西瓦尼亚的锡吉什瓦拉城，国王将龙骑士勋章授予德古勒，同时让他担任特兰西瓦尼亚的总督军。1436到1437年间，由于德古勒骁勇善战，弗拉德也因此成为瓦拉几亚公国的王子，不久便被加封为弗拉德公爵三世。1442年，弗拉德的父亲受土耳其帝国扶持，杀掉了匈牙利帝国扶持的巴萨拉伯二世，从而登上王位，同时作为政治手段，弗拉德和他的弟弟刺杜(Radu)被送往土耳其帝国当人

质，被苏丹穆拉德二世囚禁了起来。

1444年，匈牙利在与土耳其的交锋中失利。1447年，家乡传来消息说他的父亲被叛变的贵族所杀，而他的哥哥则被活埋，弗拉德当即被释放。1448年，当弗拉德归国后两个月，遂遭到特兰西瓦尼亚公国的追杀，继而被迫亡命摩尔多瓦公国。1451年，摩尔多瓦公国亲王被人暗杀，他又逃往特兰西瓦尼亚公国。

1453年，土耳其攻陷君士坦丁堡，震惊了整个欧洲。1456年匈牙利军队在贝尔格莱德击溃土耳其10万大军。同年7月弗拉德受到特兰西瓦尼亚公国的支持，杀掉匈牙利扶持的傀儡，在特果维斯特加冕成为瓦拉几亚的国王。

1461年弗拉德率军攻占土耳其要塞城市朱尔朱(Giurgiu)，当穆罕默德二世带兵打回来的时候，他看到开战时的两万多名战俘全部被钉在木椿上。据说，弗拉德在统治时期一共杀掉了十万名同胞，占当时瓦拉几亚总人口的五分之一，而这些只是"德拉古拉伯爵"残酷暴政的冰山一角，伯爵也因此被称为穿刺者(Vlad the Impaler)。1462年土耳其帝国扶持"德拉古拉"的弟弟剌杜，而伯爵则被软禁在特兰西瓦尼亚公国，伯爵的妻子(相当于游戏中的Lisa)闻讯从城堡跳下身亡，于是德拉古拉开始改信天主教，直到1474年才逃脱(注：当时瓦拉几亚公国信奉的是东正教，此处暗指德拉古拉伯爵成了异教徒)。

1476年他再次掌控统治大权，同年12月冬，他率领微弱兵力与奥斯曼土耳其帝国展开大战，终因寡不敌众兵败被杀，享年45岁。与此对应的游戏《恶魔城传说》(Dracula's Curse)中描述的情节是：Ralph (Trevor) Belmont 、Grant Danasty、Sypha Belnades 、Alucard 联手击败了伯爵。

之后，瓦拉几亚便沦为奥斯曼土耳其的附属国。土耳其军队将德拉古拉的尸体四分五裂，首级被送至君士坦丁堡。弗拉德·提皮斯是一个杰出的战略家，他所推崇的奇袭战法在当时名噪一时，他惟一信奉的特兰西瓦尼亚谚语就是"战斗至死"(Da pemaoete)。现在罗马尼亚境内的史聂果夫(Snagov)湖修道院是他在统治巅峰时期所修建，其中所供奉的只是德拉古拉的灵魂，它永远守护着罗马尼亚。

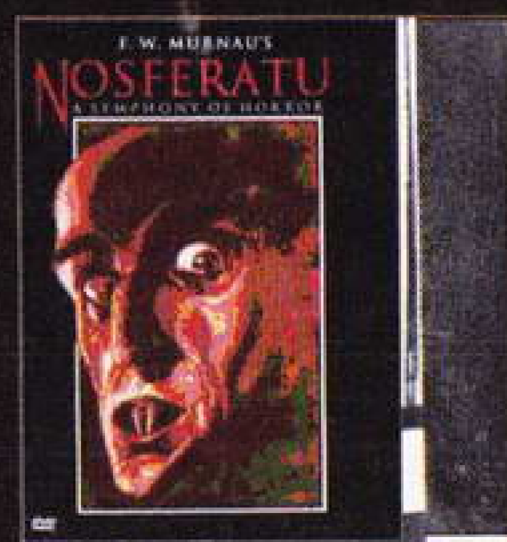
奥洛克伯爵 Graf Orlok

角色来自于1922年的德国影片《Nosferatu》，故事描述的了一位名为托马斯·哈特(Thomas Hutter)



▲《月下夜想曲》中的奥洛克伯爵，也就是图中左手侧坐着的那位。

的人物，他是德国西北部城市不来梅的房地产代理商助理，一日托马斯·哈特到伯爵的城堡去推销不来梅的旧楼盘，奥洛克住在特兰西瓦尼亚喀尔巴阡山上宽敞的城堡里，哈特没有意识到这是个险恶的地方。哈特搭乘了一辆马车，车夫警告说城堡闹鬼。席间，哈特和伯爵讨论房产，伯爵不经意看到了哈特妻子艾伦(Ellen)的照片。哈特在切面包时不小心把食指划破，伯爵却来吮吸他的手指，哈特也对此不以为然，继续和伯爵谈论直至深夜。在这里住了几晚之后，他看到了伯爵的棺材和自己脖子上的牙痕，然后试图逃跑。



接下来，奥洛克从喀尔巴阡山前往不来梅。它把自己藏在一个盛满土的棺材里，然后这个棺材被装上一艘开往不来梅的船上。半夜，它从棺材里爬出来，杀掉每一个船员，船长也因为恐惧自杀了。当船到达不来梅的时候，它开始散播疾病和瘟疫，恐慌不断在市民中蔓延。蝙蝠满天，老鼠满街，人们相继死去。电影结尾，奥洛克试图在房间里攻击哈特的妻子艾伦，由于艾伦的拖延，奥洛克意外地被日出的阳光照射，结果被烧成弥漫散开的烟雾。

《Nosferatu》影片剧照



专区地带 ZONE STRIP

机器人格纳库

栏目主持 乌冬

各位大家好，宇宙级神作《机动战士高达00》(以下简称《00》)播放完结已经有一段时间了，相信大家都已经看过了吧？虽然许多人对其褒贬不一，但从商业化的角度来看，它还是很成功的。其实除了动画版的正篇之外，系列还存在着另外三篇外传作品，这次笔者收集了一些它们的相关资料，准备为还不是很了解它们的高达FAN们大致介绍一下这几部作品，这样大家就能更好地投入到第二季的正篇中了。

文 00痴汉鼻孔

关于天人身后的“天使们”

本作全名《机动战士高达 00 F》(以下简称00F)，是连载于漫画月刊《GUNDAM ACE》上的官方外传漫画作品。讲述了一个以支援天人为目标的组织——“天使”在和本篇相同时间轴上展开的故事。



“天使”的由来

“天使”是由第一代GUNDAM MEISTER(以下简称GM)雪儿·亚克斯迪卡得到“天人”组织的中心“VEDA(吠陀)”许可创立的组织。“天使”的目的只有一个——就是支援“天人”的一切活动，所以“天使”也被特别许可配备4台高达，成员主要由退役GM御姐、不及格的GM大叔，无口Loli整备师和罪犯组成。(汗)

人物介绍



冯·斯帕克

他是“天使”组织的现任GM，同时也一个年仅18岁的重犯。他并不赞同“天人”的理念，不会为了正义或理念而行动，只会跟随自己的心意做事。手上的手铐和脖子上的炸弹是制约他的工具，只有在驾驶高达出击的时候才会打开。



雪儿·亚克斯迪卡

“天使”的司令官，也是第一代的GM，现年30岁的美丽御姐，过去因为遭受到了某件事而主动创立了“天使”，同时也因为牵连到高达的开发而受到很大的心理创伤，直到现在她退出“天人”的原因和身分都还是个谜。



雪琳·海德

是"天人"本队中的那个整备士伊恩·瓦提斯大叔的闭门弟子，14岁的她就已经拥有着卓越的整备技术。性格沉默寡言，也不会轻易表现自己的感情，简单地说就是个无口Loli啦，而且还是金发双马尾……



哈那优

跟哈罗同型的机器"少女"，其实只是用立体投影仪投射的影象而已，主要功能是辅助冯的驾驶和手铐锁的管理，其他不明。蓝短发，猫耳，红眼瞳，无口……



艾可·卡洛雷

一个"天人"GM候补竞争中落选、然后被分发到"天使"的大叔，在组织里属于跟冯相互吐槽的角色。虽说已有30岁，但外表看上去要比实际年龄年轻。

机体介绍



GNY–004审判女神高达

拥有塔罗牌里"审判"、"冥王星"之名的机体，也含有"复活"和"变化"的意义。从名字上来看似乎也有与其名称相符的机能（与德天使高达的"审判"相似的能力？），从型号上能看出它跟另外3台高达一样都是还处于实验阶段的机体。



GNY–002F星水神高达

由力天使高达试作机改良过来的机体，它的脸部装备着特别强化过的感应器，同时为了能够应付实战还特地强化了防御力和攻击力。虽然脸上戴着感应器面罩，其实下面可是真正的高达脸。



GNY–003战车女神高达

是主天使高达的试作机，跟主天使高达的最大差异点在于不能完全变成人型的形态。变形后的人型身躯上的头部也没设计成高达的造型，其实隐藏在机首的才是真正的高达造型头部。另外机体的动力可以在GN DRIVE和离子喷射之间切换。



GNY–001正义女神高达

是能天使高达的试作机。被赋予塔罗牌中正义女神之名的机体。为了隐藏高达的身分头部也戴上了面罩，是四台机体中惟一一台GN DRIVE外露、完成度最高同时也是谜团最多的机体。

因为本作还在连载中，还有很多的谜团没有解开，但是由于是跟正篇的剧情同一时间轴的作品，所以对从侧面了解《00》的世界会有很大的帮助，有兴趣的高达迷可以找来看一下。







栏目主持 羽纹

"尤尔乌斯"坠落后，元气大伤的SIGMA一方暂时停止了军事活动，但战争不仅没有平息，还引发了一场规模可以说是史无前例的战争——妖精战争。这场灾难使90%的半机器人和60%的人类从这个世界上消失，几乎被全数毁灭的双方已经无法再创建一个独立的社会体制。无奈下，半机器人和人类只好重归于好，而这一切，也成为了百年后人类和半机器人的第二次战争的导火线，这一切都是后话，本文中，将为各位读者介绍《X6》的剧情——妖精战争。

文 骚扰天皇·SK & 鞋恶地主·RP

原祖、《X》、《Z》系列 世界观&剧情概括二

半机器人间的全面战争（下）——妖精战争

人物、名词介绍



GATE（盖特）

熟悉"《ZERO》系列"的玩家对这位疯狂的科学家肯定不会陌生，百年前的他和《ZERO3》里一样，是一个充满野心的科学家，GATE想要建立一个只有半机器人的世界，并让所有的半机器人都臣服在他的脚下。由于这种想法太过疯狂，使GATE受到其他科学家的排挤。

在一次调查中，GATE无意中发现ZERO的DNA，这一发现不仅改变了他的一生，更改变了整个世界。最后被SIGMA所害的他在临死前把自己的DNA重组，在百年后的《ZERO3》中又再次出现在世界上。



ALIA（艾利雅）

猎人基地的女研究员，在GATE还是科学研究所的成员时和他共同进行过研究。在组织成立后便帮助X等人进行任务，主要负责猎人在任务中的导航通讯和战斗后的修复工作。

“尤尔乌斯”一战中，ZERO用尽最后的力量，使SIGMA的机能暂时停止。同时，失去SIGMA控制的“尤尔乌斯”坠落到地球。几日后，一个年轻的科学家——GATE前去调查“尤尔乌斯”的碎片，企图在这里发现什么。结果，GATE在一片废墟中找到了停止机能的SIGMA和一小块不知名的碎片。

一星期后，在GATE的秘密研究所里，GATE终于把那块碎片分析透彻，原来那就是ZERO的心脏！GATE成功地利用ZERO心脏中的DNA，制造出和ZERO性能几乎完全一样的暗黑ZERO。并把在ZERO体内沉睡已久的究极病毒——ZERO病毒改造成梦魇病毒。由于梦魇病毒的破坏性和传播性，世界上绝大部分半机器人都被感染了，GATE的势力越来越大，他看着自己的成果，得意地笑道：“哈哈！终于就要完成了！我的梦想！一向冷静的我也快被这大事给冲昏了头脑，不行不行，接下来才是重头戏！是的，我要让全世界的半机器人都臣服在我的脚下！一定可以，一定可以的！只有半机器人的理想世界！将由我支配的完美世界！”

GATE的手下利用反乱猎人X、ZERO都无法战斗的机会，在全世界范围内大肆破坏。这时的人类政府，却不知道幕后的主脑是GATE，他们所知道的情报，只有在受害地区里都出现一个酷似ZERO的半机器人，人类把这个半机器人称为ZERO的亡灵——梦魇ZERO！与此同时，GATE的手下——AZET开始在全世界散播受害地区是由于ZERO的亡灵作祟而产生灾难的谣言，并光明正大地向世界政府申请，往八个受害最严重的地区派

梦魇病毒 由ZERO病毒改良后的梦魇病毒，会附在半机器人身上，将DNA资料和思考程式的记忆档案重写。和ZERO病毒引起的异常化完全相同。不同的是只要输入正确的密码就能控制被感染的半机器人，从而达到GATE想要控制全部半机器人的目的。

遣所谓的“调查员”，达到掌握世界的目的。

几个月后，在“尤尔乌斯”一战中几乎被完全破坏的X终于可以活动时，世界上的各个重要设施均被GATE所占据。不相信ZERO会做出消灭人类行为的X亲自潜入受害地区，在冰原，X遇到了暗黑ZERO，一场恶战后终于把暗黑ZERO消灭。在刚才的战斗里，一处被洛克炮破坏的冰壁引起了X的注意。在打开的裂缝中，X发现被埋在冰原深处，正在自我恢复的ZERO本人。ZERO的发现使梦魇的谣言不攻自破。同时，按奈不住的GATE派出自己的得意作品AZET前去消灭反乱猎人。

但GATE没想到的是，他的最高杰作AZET也败在了X和ZERO的手中。通过和AZET的战斗，两人终于发现GATE的存在。通过GATE以前的同事——女研究员ALIA才知道，原来GATE以前在世界研究所工作。由于GATE的目标是制造出能和X、ZERO抗衡的究极半机器人，因此他编写的程序几乎没人能够解析。GATE的研究成果超过大众的想象，但是大家害怕性能太高会造成危险，有一天，GATE制造的半机器人被世界政府伪装成事故所处分，之后GATE并没有追究什么，只留下一句“我一定让你们刮目相看，无法理解我实力的人们，我一定会支配所有的半机器人”便离开了研究所。

为了阻止GATE的野心，反乱猎人潜入了GATE的研究所，最后，一无所有的GATE把SIGMA唤醒，疯狂的SIGMA杀死了GATE，并和两人展开了最终的战斗。封印SIGMA后，ZERO怕自己体内的病毒再次发作，把自己封印在地底深处。同时，继承ZERO光剑的X，领导着人类和半机器人，开始了长达百年的战争复兴工作……

后记

至此，“《X》系列”的剧情已经全数讲完，而“《ZERO》系列”都有汉化作品，相信读者接触得也比较多，这里就不准备介绍了。如有疑问，欢迎读者到LEVELUP论坛发帖讨论，我们都会尽力做答，下次的专页我们将会介绍一些游戏的花絮、小秘籍等内容。

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

5月12日的四川大地震，牵动了每个中国人，小编们也一直在关注着灾情的报道与灾区救援的进展，为同胞的遇难而悲伤，为救援部队以命换命的气魄感动，并和全国人民一起捐赠以尽自己的微薄之力，在哀悼日全体编辑为遇难同胞起立致哀……这里，掌机王全体小编们祝灾区同胞们早日重建家园，并向奋斗在救灾第一线的战士们致敬！

挑战状

我和我弟弟各有一个很大的野心。首先，我弟弟一直幻想着他老爸赚到一千万，然后给他买许多高级游戏机，《掌机王SP》也要买很多，这样你们就发了！而我则幻想着当你们的总编，虽然我现在刚上初三，但以后说不定会是的，等我当了总编，一定给各小编身边安排一位MM做助理！另外，乌冬来枪战啊，我要爆你的头！盲先知您这位“超级大文科生”敢来和我打篮球吗？欺负你不会打球！

上海市 像Jay的林林



乌冬：林读者你确定要和我玩枪战？我这里可是双枪哦，小心我鬼人化之后一个乱舞……

羽纹：乌冬你《怪物猎人》玩多了吧，能乱舞的那叫双刀不是双枪。

盲先知：以我的身高和以往在校队的篮球经验，估计这位刚上初三的读者胜算不大啊。而且我也不是学文科的啊。

地震……

掌机王的各位编辑，我现在想问一下你们那边有受到地震影响吗？希望各位及各位的亲友都平安无事，这场天灾来得太突然了，以至我们失去了那么多，我真想这是一个可以读档的世界。这样我们就不会面对那么多的伤痛、悲哀……言语已经很难影响灾难带给我们的伤痛，但是我们一定要勇敢地活着，幸福地活下去，这样才是对逝者的安慰 才对得起众多的救灾人员。在这我想送上我最真诚的祝福：愿逝者安息，祈困者脱险，盼生者坚强，只要我们还在，所有的都可以再重建！放心，一切都会好起来的！

ilove_1412



LIKY：感谢你慰问，我们这边一切安好，对于这次的灾难我们所有人都很痛心，让一起为受难的同胞祈福吧。一切都会好起来的。



马修：地震的时候小编们毫无感觉，编辑们打电话问候家人，也都平安。感谢读者朋友们的关心。为逝者哀悼的同时，马修也祝灾区重建进展顺利。

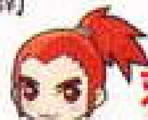
要想皮肤好……

我是一个标准的轻度玩家，iDSL 入手至今也不过半年多一点。我的上一部掌机还是小学六年级时一个哥哥送给我的GB黑白砖头机，上了初中以后，在《星际争霸》的吸引下我加入了浩浩荡荡的PC玩家大军，玩了五六年。去年十月份的时候，我忽然觉得应该改变一下自己的生活，就筹了1500元把黑色的小i请回了家。由于长期面对显示器，我脸上的粉刺一直很严重，自从将游戏重心由PC转向掌机后，皮肤真的好了很多。

哈尔滨 王化楠



马修：欢迎回归掌机玩家行列。



羽纹：后面那段话挺适合用来做广告的。



盲先知：玩 iDSL，腰不算了，腿不疼了，皮肤也白皙细嫩了，是么？

最近期中考试，没怎么玩游戏，我要好好补一补。话说考试那几天真是"仁者见仁，智者见智"：有的把超薄手机藏袖里，有的把公式单词写在小条上然后藏袖里，有的借考场卫生不好，把元素周期表和单词伪装成废纸扔在地上，弄得袖里、笔袋里、橡皮上、尺子上尽是乾坤。我感到非常悲哀……声明一下，我是实力派的，从不搞飞机。

天津 王俊



盲先知：嗯，考试前是该收收心，少玩些。不过你们班的考试实在是……



马修：我看了一下，那些方法都是一代传一代的传统方法，没有任何创新啊。如果说作弊成功，只能说监考老师手下留情而已。不过王俊同学确实是好样的，玩好学好，将来回忆起自己的学生时代也会觉得很充实。

冬日の忧郁 ——近期感想 春日の忧郁

琉璃姐走了……

幻觉！一切都是幻觉



琉璃姐我会想你的T_T
祝你能在新的世界
开辟新的天地！~♡



本来记好了要寄的印花，却……

你在哪儿呀……在哪儿呀……

妙想的邮费被这次不足了老本，一定要……

胧月姐姐竟是个男人……

我来一只“琉璃”吧……



月月我相信你一定只是旅游时不小心
掉进了“男溺泉”……





还有多久才能看到新的《掌机王SP》啊！半月如半年~

为了迎考 印花过期了……而且不止一次……



最近又忙于必修过级，老觉得身后
有三个穿着“中山装”式样的奇怪家伙
在我背后“乱舞”……



众小编我来了……

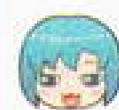
志祥
3月23日

PSP-3000？

本来就在小P与小N之间挣扎了很久，还是决定买小P（当然是高考以后），但是看到一路飙涨的价格，就有点动摇了，天知道6月份的行情。而小N第三代的消息也在渐渐明朗化，又使我更加动摇了。紧接着又看到了PSP-3000的模糊消息，遂觉头晕……你们说咱到底是静观其变呢，还是买了再说？

江西南昌 黄铭


雷伊：等降价等新版还是先买了再说，这貌似一直都是一个让玩家、尤其是学生玩家头疼的问题。如果手头已经攒够了购买主机的钱，且价格和正常价位相差不是很离谱，雷伊比较倾向于早买早得益。况且NDSL的新版和PSP-3000的存在目前都没有得到官方的证明，真要推出也得等上一段时间。


马修：小N第三代、PSP-3000……在官方确认前，这种传言我们暂时将其当作娱乐就可以了。

有关抽奖页花的传言

问一个小问题：贴抽奖印花时是不是要把印有“掌机王SP”的一面露在外面，这样显得书比奖品重要。而一般把“幸运大抽奖”一面露在外面的信连抽奖都不让参加，有可能连信都被焚烧了吧……最后问候一下紫枫，希望他能早日康复，让他的特色哲理小短文和抒情诗重现江湖。

斯科菲尔德


乌冬：这都是从哪传出来的谣言啊……


马修：大家不必猜疑，只要是我们的抽奖印花，无论贴哪一面，都会参加抽奖的。

新小编形象点评

马修的盔甲变了，手里的大剑变成了长枪，感觉像三国里面的人物。

然后是雷伊，一改野性十足的形象，成了一名大叔，可以可以。

再者是乌冬，乌冬好像没什么改变，只是头盔换成两把玩具枪（而且是蛮幼稚的那种）。

再来是软饼干，一改绅士风度成了一名反恐精英。

紫枫宠物换了，多一把扇子。LIKY从滑板小子变成了音乐艺人，盲先知没有变，米格成了一个修电视的，胧月从战争年代一下穿越到了现代。

最好笑的就是羽纹，一开始看前面以为来个新的MM小编，看到小编寄语才知道竟然是羽纹。当时我就大笑起来，羽纹啊羽纹，你扎什么辫子呢？

最后是我最喜欢最崇拜的宇轩大哥了，轩哥加油啊！

韶关 梁建业

马修： 所有的读者来信，都发现了本人新形象的来源。

乌冬： 玩具枪也是枪啊……

羽纹： 嘿嘿，扎辫子就一定是女性么？

紫枫：LIKY：盲先知：米格：胧月： 为什么把我们集中在一起点评啊……

早上无意间翻出《掌机王SP》77辑“复读”，发现138页的“市场动态”中介绍了一款铂金色iDSL（马里奥限定版），看介绍，似乎这台机子早于“中国龙”发售，那么为什么81辑11页中说“中国龙”是第一台为国内玩家所定制的iDSL奠定版主机呢。如果这两款主机都有出售，那我选哪一台好呢？是否可以在神游的官方网站直接购买？价钱会更低吗？如果马里奥限定版还没出。那什么时候出呢？

三明市 余翔

马修： 这个是我们的错误，“中国龙”确实不是国内第一台限定版iDSL。马里奥限定版和中国龙限定版都已推出，虽然不支持官方直接购买，但你可以去游戏店询问，还可以去网店购买……方法不少呢。

外号：下班后宅男

外号来源	放课后少年
外号拥有者	雷伊、马修
外号创造者	马修、雷伊



宇轩： 为什么外号的拥有者和创造者都是这两个人？

乌冬： 因为他们俩互相这么称呼……

雷伊： 不公平，为什么图上只有我，没有马修？

马修： 这就是栏目主持人的优势，嘿嘿。

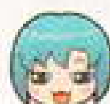


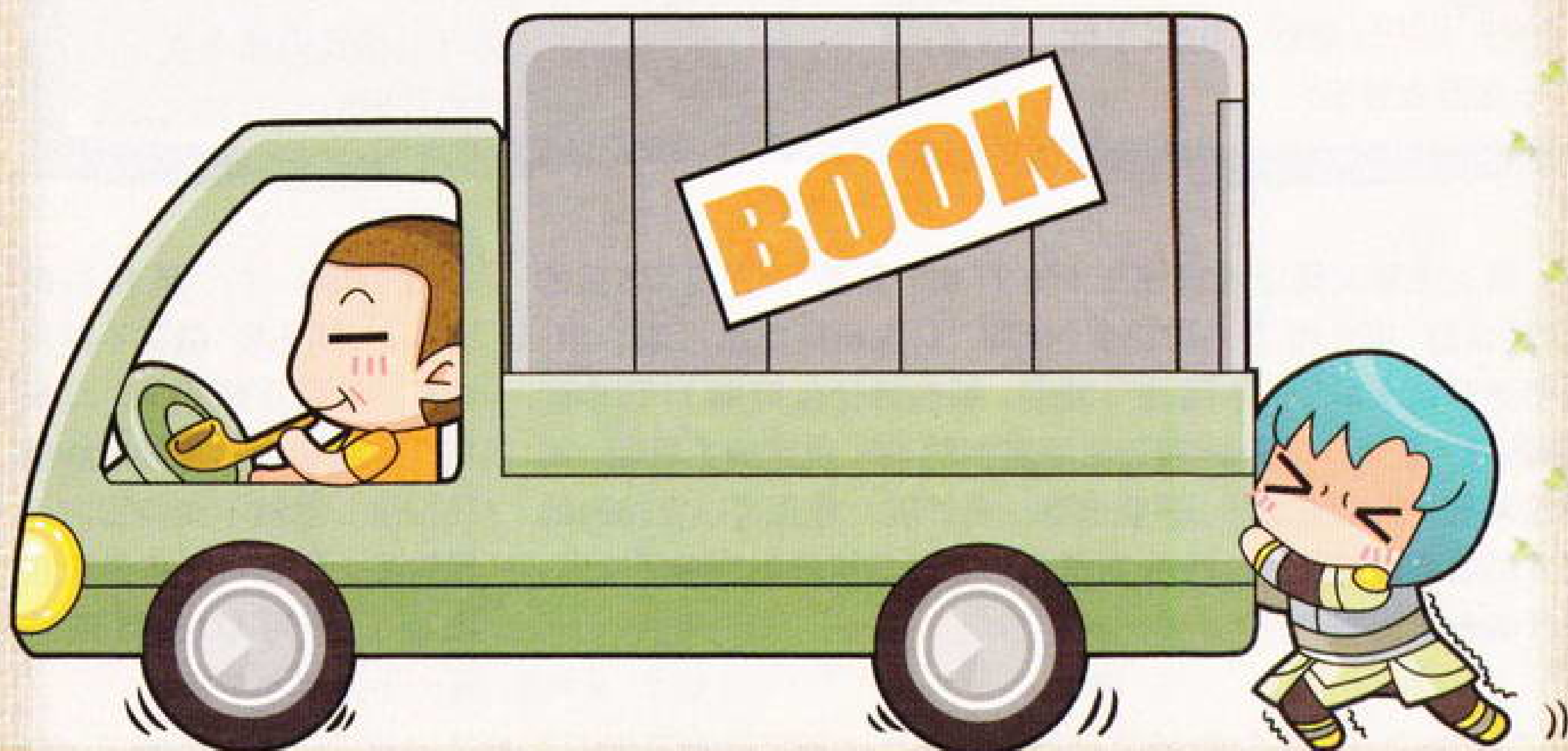
欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

最近连续好几辑的《掌机王SP》，以及《怪物猎人》专辑等等，到银川的时间都格外晚。一般来时都要过7天以上，比如说4月18日出的《怪物猎人》专辑，我到今天4月26日才见到，《掌机王SP》更是每次都在网上公布的时间的7天以后才到。这种情况已经好几个月了，我是实在受不了了才发此帖，毕竟出书要有一点时效性是不是？希望贵社能查出问题所在，并及时处理，能让银川的读者每次都能早点拿到书，在此我先行感谢一下。

lhc1130


马修：到货时间……老问题了，各地运输总需要时间的，而这运输的速度偏偏又不在小编们的工作控制范围内，因此……再次希望大家理解。



大家来找碴

85辑120页，紫毒鸟和眠鸟是不是应该分开呢？貌似剥取的素材不是通用的说。其实，我最喜欢找碴栏目了。

天津 王俊


羽纹：呃，疏漏，表格里“眠鸟”字样的上方应该有条横线才对……

责任人：羽纹

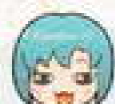
第85辑的“前线狙击”里的《剑、魔法与学园物》看起来不像是NDS游戏，是PSP游戏吗？另外，可以放一下第87辑第159页的小编胧月先生的RTX头像的完整图吗？想用来做PSP的壁纸。

责任人：胧月

Kar98k


胧月：关于85辑《剑、魔法与学园物》的机种，确实应为PSP。书面上写为“NDS”是排版时替换信息栏出现错误、且校稿疏忽所致，很抱歉给大家的阅读带来困扰。今后会加强校对力度，杜绝此类错误再次发生，希望能获得大家的谅解与支持。至于头像，其实图很小的，用来做PSP壁纸有些不够大啊。

不会是翻新机吧?



我在4月中旬购入了PSP，是港版的白色机器，贴膜+2G高速棒+刷机+主机，一共1550元，不知道买贵了还是买便宜了。买来之后回家检查，发现有一些问题：为什么侧着小P看屏幕时，会发现屏幕边缘同外壳间有三条亮的光条？是不是因为屏幕安装得不正的缘故？还有就是下边的START、SELECT按键与外壳似乎不是完全吻合，可以移动。麻烦小编一定要帮帮小弟，小P要是翻新机的话我会难过、后悔一辈子的，最后祝小编们身体健康，工作顺利。

常州 姚晔

马修：这个价格还可以。不过没有理解你所说的屏幕边缘与外壳间的光亮，不过如果不耽误玩游戏，也可以无视。至于START和SELECT与外壳不完全吻合，几乎是多数PSP-2000的问题，不仅是你一个，单凭这两点，并不能确认是否是翻新机，何况PSP-2000本来上市时间也没多久，你那台是翻新机的几率并不大。

下辑预告

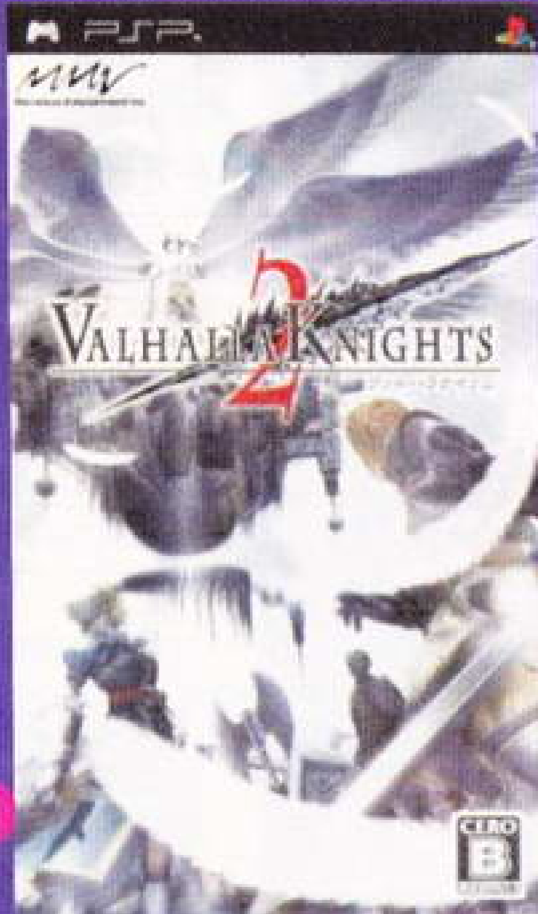


《掌机王SP》89辑 6月上旬全国上市

关注下辑攻略特快



NDS
前线任务 2089 疯狂边界



PSP
瓦尔哈拉骑士 2

NDS



海格力斯的荣光 魂之证明



NDS
无线边境 超级机器人大战 OG 传说

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

所有的手机都在响，所有的表情都是那么严肃。事情在一瞬间发生，却带来了抹灭不去的后果。2008，天灾人祸一桩又一桩，我们无法改变已经发生的事实，只能尽自己的力量，让未来变得更加美好吧。不过，那一个下午，我永远不会忘记。

我们来看看 在中国大陆上一群特殊的人

楼主：Laodi1981

http://bbs.levelup.cn/showtopic-625753.aspx



▲南京，2008年5月14日 外国友人为地震灾区献血 5月14日，53岁的加拿大友人迈克尔·普尔在流动献血车上义务献血。



▲5月14日，来自美国的凯尔西（左二）和牧勇士（左三）在北川县协助医生救治伤员。



▲5月14日，来自美国的留学生牧勇士（左二）在北川县与医护人员一起运送伤员。



▲5月14日，来自美国的凯尔西（左二）和牧勇士（左三）在北川县协助医生救治伤员。



▶5月14日，来自美国的医学博士孙柏安在北川县协助医生救治伤员。

第10楼 妄发
我们外教也很关心这个。
其实，我想去当志愿者。

第16楼 moneywind
人本性还是善的。特别是面对这种天灾时，感谢这些外国友人。

第38楼 霜月樓
外国人对与这种公益事业一向热心，更何况是在如此重大的灾难面前。但我还是要说：你们是好样的！

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

【真·男人！】UT攻略组成员被遗忘者参加志愿者队伍前往汶川！追加动漫区版主皓月寒的灾区现场报道。
http://bbs.levelup.cn/showtopic-625797.aspx
在此向被遗忘者和动漫区版主皓月寒致敬。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

87辑热点话题 《音乐节拍》和《太鼓》

PSP的《音乐节拍》和NDS的《太鼓之达人 7岛大冒险》可以说是两大掌机上非常热门的音乐游戏，本辑的热点话题，我们就围绕这两款近期非常热门的音乐游戏及其相关话题来展开讨论。

《音乐节拍》差点成了神作。

540299700

《音乐节拍》创意蛮不错的，但是对MP3要求太高，转的我那一个累啊。有些歌的话游戏找节拍有点困难，有些脑残歌曲比如第八套广播体操的节拍倒是很好找，就是没耐心打完。

xiaowang41

《音乐节拍》是个非常有创意的游戏，可惜对音乐的格式要求太过高了，不过为了小P的那音质，我还是继续玩下去了……至于《太鼓之达人 7岛大冒险》嘛，增加了“冒险模式”后大大地提高了游戏的耐玩度。游戏素质得到了很好的保证。如果让我选的话，我还是比较喜欢《太鼓》吧。

我是晋晋

《音乐节拍》还不错，“《太鼓》系列”由于没有深入玩不敢随便评论。

真战神

两款作品所共同体现的是当下音乐游戏的探索创新历程。《音乐节拍》是开创音乐游戏新类型，《太鼓7岛》则是对系列的深化。总之，未来的音乐游戏会更有意思。

青秀山

《音乐节拍》的创意不错，就是对格式和语言的要求比较高，有的节拍编辑得很无语；至于《太鼓 7岛》，个人感觉没有1代好玩，冒险模式个人认为有点鸡肋，旧歌不少，真正的经典不多，比较失望……

xwing

《音乐节拍》是可以永远玩下去的游戏，只要你对音乐有爱。有时候不用太在意“节拍”，因为我们要的是玩自己的音乐！

yx1985121317

《音乐节拍》有着不同于一般的意义，他让我重拾了我的PSP，这是《MHP2G》都不能达成的任务。《7岛》也是一部很好的作品，音乐虽然相对于前作感觉略微退步了，但是每日一曲道场、冒险模式，配合更加完善的操作，可以说如果还会有续作，那么非常有可能大成功。

stemranpower

《音乐节拍》对我来说更像是听音乐时活动手指的播放器，但是对歌曲的要求太高了。游戏性的话，虽然没有类似《太鼓》的鼓点来增强节奏，但是也让我们能更好地听音乐。《太鼓》更注重游戏性，但是歌曲比《音乐节拍》少，所有歌曲玩完之后有种意犹未尽的感觉。

akakakakbai

个人感觉如果《太鼓》能自定义歌曲就好了，MUG还是《DJ》最高！

13998531322

看来《音乐节拍》非常考验RP，我的MP3怎么全能放？

大笨象

《音乐节拍》让我们终于可以玩到自己所喜欢的音乐！

任天堂小艾

继续摧残按键和屏幕吧，让我们接着换主机吧。

zhoushuai6

音乐游戏都是很难玩的。要是《音乐节拍》支持WMA就好了。

归隐山林的熊

《太鼓》比《音乐节拍》更有节拍，但《音乐节拍》也不失为一款好游戏。

献给拉克丝

《音乐节拍》作为实验作品已经很强了，期待第2作。《太鼓》在音乐方面似乎没什么突破，只是增加了新模式而已。

忧郁蓝调

两个都是不错的放松游戏，但我还是比较喜欢《太鼓》一些，因为风格比较容易接受。在女孩子面前玩的话，果然还是“可爱系”的有爱！

无我の境地

《节拍》虽然优缺点都很突出，但冲着我的那些ACG歌曲，我也经常爽上两把。

albertsnake

《音乐节拍》是上课前玩的，因为能够减少睡意；《太鼓 7岛》是睡觉前玩的，因为能够添睡意。

ljf528251

本辑热点话题

送上我们的祝福

5月12日的地震，震动了四川大地，更牵动了无数国人的心。本辑热点话题，就让我们为四川同胞送上我们这些掌机玩家们的祝福！

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年5月23日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“PSP固件升级”、“NDS烧录卡”、“PSP插件”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。全新的《MHP2G》问答版块依旧继续热播中，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台On Air，有问题的读者可别忘记了我们的热线号码哦，来信mig@ucg.com.cn，我们将为你解答一切掌机使用的问题。读者**scrhappy**来信向米格询问，自己的PSP一定要降级1.50官方固件后才能升级3.52 M33-3自制固件，然后再升级到最新版本的自制固件吗？其实之前我们在文章中也做过说明，3.71、3.80、3.90 M33自制固件都无法直接从1.50官方固件直接进行升级，而必须升级到3.52 M33-3自制固件以上版本才能进行高版本自制固件的安装。但这并不是说你的主机就必须降级到1.50官方固件后再按照如上顺序升级自制固件。比如你的自制固件已经是3.71 M33，那么就可以直接升级到3.90 M33。另外，如果你的固件是2.71 SE或3.40 OE自制固件，也无需降级至1.50官方固件就可以直接安装3.52 M33自制固件再进行接下来的升级过程。另外，如果方便的话，还可以不考虑自己的固件版本直接通过最新的DC5神电工具一步到位，升级到3.90 M33-3最新自制固件哦。

玩友**镇 爱**来信向米格询问，烧录卡最大的容量是不是就2GB，还是说将来会有更大容量的烧录卡出现？其实无论是外存储烧录卡还是内存储烧录卡，经过烧录卡芯片的处理，寻址范围可以不断扩大，也就是说容量也可以不断扩展。目前市面上主流的NDS烧录卡容量是1GB、2GB，但事实上，外存储烧录卡支持了SDHC标准后，32GB容量都是可以实现的。因为SDHC大容量存储卡标准已经创造出了32GB的microSD卡，拿它来做支持SDHC标准的烧录卡的存储卡，就能实现32GB大容量的烧录卡了。不过目前由于成本问题，这种超大容量的microSD卡还没有普及，但4GB microSD卡已经越来越多地出现在市场上。这些大容量microSD卡的出现将为烧录卡存储卡容量带来巨大的改变。

玩友**查查丸**来信向米格询问，为什么自己的PSP在升级了系统后截图总是死机。目前PSP上的截图插件众多，有单独的截图插件，也有金手指这类整合截图功能的插件，不过应用最多的还是CheatMaster、FreeCheat之类的软件了。由于你的自制固件进行了升级，尤其是最近几个版本的自制固件都在文件读写方面做了改动，这些改动都可能导致原先的插件现在使用起来出现不稳定现象，比如截图中死机。有的老版本插件甚至直接无法启动。推荐你升级固件后，同样下载最新的插件版本进行安装，以避免固件升级后与插件不兼容导致死机现象。

FAQ电台 解答你的问题，为掌机玩家带来第一手掌机咨询，FAQ电台，没有最好，只有更好！

广告后来看广东玩家**girlkiller**的来信提问：“最近玩了《魔唤精灵 携带版》，游戏有些地方不太明白，还望各位小编帮我解答一下。我知道攻击时一定要顺着属性关联来才会有效果，但为什么同样是对等属性的精灵，我受的损害值比敌人受到的损害值高呢？”这位玩家可能还没有完全了解《魔唤精灵 携带版》中的战斗要领。确实，属性相生相克会直接影响到攻击效果，但除此之外，攻击效果还受到其他多方面的要素影响。包括地形、攻击方位、精灵等级等，不同的地形有着不同的防御效果，而从敌人的不同方位给与攻击也会有不同效果，具体是正面+0，背面+4，侧前+1，侧后+2。当然实际战斗中还要考虑昼夜对精灵的影响等因素。对等属性攻击也是要考虑上面这些因素，另外有些对等属性也存在着一定的强弱关系，例如火属性精灵对地属性精灵攻击就会比较占优势。

接着下一条，来看天津**王 俊**的问题："1.《无双大蛇》中孙策的专属道具怎么拿？ 2.专属道具有用吗？ 3.《怪物猎人》用3.52能玩吗？如果升级的话，3.71−4、3.90−3、3.80−5，哪个好？" 1.孙策的专属道具要在吴4章"大坂城の战い"中，救出孙坚后的5分钟内击破庞德并完成500人斩即可。时间比较充裕，庞德就会在逃亡的路上出现。而一路上杂兵非常多，用大范围的C5可以很快达成500人斩。2.除了开启一张壁纸，也能极小地提升一下R键发动的特殊技效果，但效果非常不明显，总的来说比较鸡肋。3.你说的应该是最新的《MHP2G》吧？3.52运行不了，推荐3.71−4。





FAQ电台 什么？NDS也能玩《KOF》？想知道怎么玩？快快翻开"玩转NDS"栏目吧，米格将会带给你更多的精彩内容，让你彻底玩转手中的NDS！

《MHP2G》问答版块 火热点播中！

上海**朱 永 廉**读者来信提问："关于《MHP2G》的问题，我现在手上的武器是飞龙刀（红叶），想要将其升级为飞龙刀（朱），可是不知道这些制作材料要如何取得。希望小编们能够予以解答。" 飞龙刀（红叶）升级为（朱）的材料有火龙之翼×1、火龙的翼膜×3、轰龙之爪×4。当中火龙之翼和火龙的翼膜可以去做村长6★任务"一对巨影"，很快就能搞到。要拿轰龙之爪，可以去做村长的5★任务"绝对强者"，不过轰龙实力不俗，要小心应付。



接着来看福州**陈 垲**的问题"最近在打铠蟹时遇到问题了，铠蟹的HP高达2万之多，每次都因为时间到而宣告失败，小编们有什么技巧吗？还有，我在打村长任务时，那个有两只金狮子的任务打不过啊，咋办？" 铠蟹其实不难对付，用初期就能打造的雪狮子装具备的"耐震"技能即可无视它的震动，再用龙属性或火属性的双刀对它的脚进行乱舞，再在它被打倒时攻击头部，这样可以很容易地干掉它。而对于双金狮子的任务，则对装备和个人技术有一定要求，可以在自身装备水平提高，有了好的冰属性武器之后再来挑战。这里提示一下，第一只金狮子最好在10分钟之内干掉，否则10分钟后第二只出现就很麻烦了。

合肥**季 晓 龙**玩家的问题"1.火龙的红玉打什么任务好出？ 2.负会心影响属性攻击吗？ 3.哪吧龙属性双刀好？" 1.一般来说红玉这种稀有物品的获得几率是和任务的难度成正比的，季同学有自信的话可以直接挑战G级的火龙任务，相信很快就会见到你想要的东西。2.会影响。3.这个问题比较主观，《2G》里龙属性双刀的最高形态有5把，每把都有自己的特点，从实用角度出发，龙属性高和材料比较好找的封龙剑【真绝一门】是前期的首选，当然，有条件的话斩味理想的双龙剑【太极】和双属性的双龙神【黑天白夜】都是不错的选择。



最后是浙江**张 勇**的问题："小编们好，这里有个《MHP2G》配装方面的问题想要请教下，本人惯用武器是弩炮，不知道有没有混装可以实现"自动装填、装填数UP和根性"这三个技能组合呢？" 大概查阅了一下，张读者需要的混装是可以实现的，请按照下表给出的资料来搭配即可。这样配装除"自动装填"、"装填数UP"和"根性"外，还多给你搭配了一个"反动轻减+1"。

头防具	增弹耳环
身防具	熔岩龙链甲X（流射珠）
手防具	不动·真【腕甲】（流射珠、抑反珠）
腰防具	不动·真【护腰】（流射珠）
脚防具	不动·真【具足】（流射珠、抑反珠）

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语



LIKY

◆最近情绪常常波动，最近眼眶常常湿润，每当夜深人静坐在电脑前，看着那一幅幅悲惨的画面，我的心都会被一次次触动……为遇难的同胞祈祷，为活着的同胞祈福，天佑我中华，我们可以共度难关。

◆《怪物猎人P2G》完全攻略本已经制作完毕，这本书耗费了小编们相当大的心血，初期预计页数在320页左右，但后来一超再超，最后达到380页之多，创下了掌机王历史记录，内容绝对翔实完整。同时为保证资料准确性，小编们投入大量时间进行校对，希望能为所有期待的玩家交上一个满意答卷。

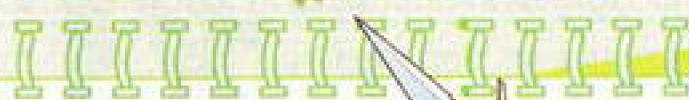


盲先知

○做好自己的本职工作，通过正规途径捐赠，是我们现在能为灾区做的最大贡献，空话说再多也没用。

○为了攻略本连续熬夜一个星期，后来又开始发烧。一天晚上烧得实在熬不住了就拖着身子回去睡觉，睡前顺便把身上的衣服丢进洗衣机。事后在洗衣机中发现的物品包括钥匙、腰带、硬币数个、第二天要穿的干净衣服以及买了刚四个月的手机……

○每当人们耳熟能详的《We are the world》想起，心中都会泛起一阵温暖。We are the world/We are the children/We are the ones who make a brighter day/So let's start giving/There's a choice we're making/We're saving our own lives/It's true we'll make a better day/Just you and me.



马修

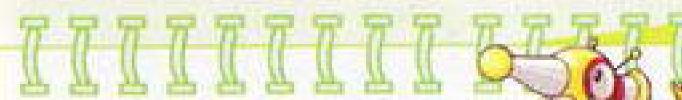
◆为地震灾区的同胞们祈福，也为地震中的遇难者们致哀……

◆这几天，每天回家都看新闻关注地震灾情，那么多同胞遇难怎能不去关注？可每次又都看得特别难受。作为一个普通人，我也只能小小地尽了一下个人的绵薄之力来表达心意了。

◆为了向《口袋妖怪 珍珠》的493全图鉴目标冲刺，最近又开始让PM们生蛋，孵蛋了，看着一个个小家伙们出生、成长、进化，那种感觉依旧很棒……好游戏就是这样，随便拿出一个细节，都会让人玩得非常投入。期待秋天的《口袋妖怪 白金》。

◆最近在看网络上非产火的灵异故事集《异闻录》，非常不错，推荐给喜欢此类作品的读者朋友们。

◆紫枫因家里有事，这辑照例由我给他向大家带个假。



乌冬

◆某天和一个去当兵的朋友用QQ聊天，他把他在部队里拍的照片发了给我，我看完就打了一句，"你变了好多呀。"谁知他接了一句，"那个人不是我……"（狂汗）

◆《口袋妖怪 白金》闪电公布，其实算算时间也差不多了，不知道这次都加了什么内容，非常期待。

◆最近的情况可以用一句话来概括：只要给我一个枕头，我在哪里都能睡着。

◆《MHP2G》进度报告：因为制作攻略本的缘故，进度已经很久停滞不前了，时间上已经被盲先知整整超过了一个圈，看来不抓紧不行啦。（这里小声说一句，盲先知的游戏时间已经将近400小时。）



◆抽空终于去电影院把《铁人》给看了，比想象中要好看很多，推荐各位去看下。顺便期待下本月即将上映的《夺宝奇兵4》。

◆《GTA4》果然不同凡响，本人的业余时间全部交给了这个游戏。不知道今年R☆会不会在PSP上出一款《GTA》新作啊，如果会实现的话实在是玩家的福气了。

◆自己生平第一次主动献爱心，不管怎么说，心意到了就足够了，祝愿每个人都能平平安安。



■突如其来的天灾牵动了无数人的心，看着屏幕上一双双绝望的眼睛、一片片废墟以及不断攀升的数字，相信没有一个人不会感到揪心。几天来，已经有太多太多的画面烙印在了心里，或悲伤，或感动。愿在灾难中逝去的人们能够安息，也祝福劫后余生的人们能够更加坚强幸福地活下去。

■国难当头，四面八方都在向灾区伸出援手，却有一小撮道德沦陷的人依然在利用灾难进行诈骗、在灾区物资紧缺的时候提升物价，没有良心的人们啊，即使被你们赚到了黑心钱，你们也依然是可悲的。



▲2008年会是这样，谁都没有想到。对于国家来说也是，对于个人来说也是。身边的朋友麻烦事一桩接着一桩，直到最后，竟然降临在了自己身上。突如其来的，没有预兆的。明白了什么叫做无奈，明白了什么叫做责任，明白了过早独立而必须付出的种种代价，明白了失去的痛苦。

▲从来不看少女动画的我竟然看起了《NANA》，因为有人说我和里面的真一无论是性格还是相貌都与我非常像。现在刚刚看到真一出现，所以到底怎样还不知道。不过我不会弹吉他和贝司，二胡和钢琴能够代替么？

▲All that is a little pain，no need to cry.



■几天连续加班到半夜，晚上忙完后发现自己饿得连走路的力气都没有了……

◆以前总喜欢晚上做物理题，越难的越好，可以在夜深人静的时候静静地享受逻辑推理带来的乐趣。现在每到晚上喜欢想事情，把第二天要做的都先理一个头绪，为迎接繁忙的明天做准备。惟独做不到的一件事就是倒头就睡。

▲很久不关注CG技术方面的东西了，一天偶尔去朋友的坛子里看了一下，发现国内的CG技术又成长了一大截，爱好者也越来越多。希望早日能涌现出一个中国版的“新海城”！



★前日于地铁上听到了至今最新奇、最恶趣味的手机铃声：电视剧《聊斋》的主题音效。

★“入行”最晚的盲先知目前的《MHP2G》总游戏时间超越了羽纹、乌冬两位老猎人以及我这个伪非，太有爱了。

★做《2G》的攻略本把大家都搞得精疲力尽，连头号猎人FANS羽纹也宣称“打烦了，不打了”。晚上吃饭时我正感叹“猎人大军”又少一名主力，羽纹显然已经从怨念中走出：“谁说我不打？我今晚就打。”很好，经鉴定你有双马尾属性。



★《MHP2G完全攻略本》的制作完毕宣告自3月27日游戏发售以来一场“大战役”的完结，看着摆满草稿而没时间去收拾的办公桌，心里只有一个想法：只要我们做出的东西能受到读者的认可和喜爱，其他的也就无所谓了。

★5月12日地震时给家人打电话问候情况，却发现通信中断而无法接通时煞是着急，后来通过短信得知家人都平安无恙后终于松了口气。这里也借小编寄语之地向灾区的人民祈福。

★距离中卡的“生死之战”还有半个月的时间了，期待国足的表现。

小编博客



盲先知

从来没写过这么长的博文，根本不知道要怎么写来，所以就讲个小故事吧。文中的人物与事件纯属虚构，由于内容危险故请勿模仿。

上午11点29分，郑磊在教室里已经坐不住了，他紧紧攥着藏在课桌书堆后面的那台NDSL，盯着桌子上手表的秒针。当铃声响起时他就急急站了起来，讲台上的胡老师瞪了他一眼，慢慢说出"下课"两个字。



这台NDSL是郑磊从隔壁班的死党何元浩那里借来的，他在何元浩宿舍里软磨硬泡了一个晚上，何元浩才答应把NDSL借给他玩一天。"不过，前提是你不能上课玩，要是被没收那就完了！"何元浩把机器递给郑磊的时候，故意强调了借给他的条件。郑磊借机器是为了玩《机战W》。虽然他对机器人的了解仅限于《高达SEED》，不过他对游戏里那种大头机器人还是抱有一种莫名的好感。他现在就趴在宿舍的床上看着游戏里的机器人打来打去，连中午饭都没吃，可是他刚刚玩到第5话中几个大块头机器人出现时，午休时间结束的铃声响了起来。



"怎么正好这个时候……"郑磊匆匆来到教室，发现同学们全齐老师却不在。郑磊这才醒悟："自习课！"他立刻把几本大书摊开在桌面上，然后就在书桌下面继续战斗起来，完全忘记了何元浩的叮嘱。新加入的大块头好像挺强，一个飞拳就打爆了一个敌人。不过在敌人围攻之下，它不断被击中，HP越来越低，最终随着敌人一道光线射来，大块头炸得粉碎，驾驶员的头像也变成了雪花点。郑磊不禁发出一声惊呼，他立刻想起这是在教室里，于是略带点抱歉地看了看四周，然后就看到了站在自己座位边胡老师的亲切笑脸。



"出来，带上你那东西。"胡老师径直向教室外走去。郑磊很奇怪这时自己的脑子里竟然不是一片空白。他一边想着何元浩叮嘱他时的神情，一边抱着"把损失减到最小"的心态拔出游戏卡和触控笔，又把这些东西塞进自己的口袋里。

"你今天上午上课的时候是不是就在玩这个？"胡老师倒是不愠不火，他伸手接过NDSL，似乎又仔细地打量了它几眼。"没有没有。"虽然郑磊说的是实话，但是这种情况下估计胡老师是不会相信了。"机器是你的？""不是，我昨天在家的时候，正好遇到一个在外地上学的同学，"虽然情况危急，郑磊的脑子却越来越清楚：他想到如果从实招来，那同在一个学校的何元浩也要遭殃。"这个是他用去年攒的零花钱买的。我答应借来玩一个星期就还给他的……"说着，郑磊低下头去作出一副可怜的样子。

胡老师掂量着手里的NDSL，开始长篇大论起来："借来一个星期，你就拿到学校来玩，你知不知道不能把这种东西带到学校来？这才开学没几天……"一番话像连珠炮一样打得郑磊抬不起头来。郑磊知道这是自己的不对，不过如果NDSL被没收，那后果会不堪设想，于是他抬起头，在胡老师凌厉的目光下鼓起勇气说："老师，那个能不能还我，我保证不玩……""什么？我还是头一次听说没收了东西这么快就想要的。"虽然这句话似乎把郑磊的希望全部打碎了，但郑磊仍然不肯放弃："老师，因为这个不是我的……""好了好了，"胡老师好像不想再多说了，"这个月我要看看你的表现，要是你真有改正的行动，那到下个月我就把这个游戏机还给你。"

郑磊垂着头回到座位上，下意识地翻开书和笔记本，虽然NDSL不是要不回来，但他却一点都不高兴，他现在脑子里想的，仅仅是如何面对何元浩那将会是无奈与失望的表情……



4月份到了，可是1号偏偏是个周日，郑磊好不容易熬到了第二天。办公室里，胡老师看着他一脸紧张的样子，一边笑着摇了摇头，一边从抽屉里拿出那台NDSL。郑磊忙不迭地说着"再也不会了"一类的话，随即飞奔到隔壁班把机器还给了何元浩。拿着作别了多时的机器，何元浩自然要细细打量一番，他意外地发现了里面插着一个不认识的游戏卡。郑磊拿着卡回到办公室，胡老师略带尴尬地冲郑磊和对面的同事笑了笑："我听说NDSL的色彩比NDS好么，所以这几天就试了试……"说着他接过郑磊手里的卡带，把它插进抽屉里的一台老NDS里。郑磊像是发现了什么大秘密一样兴奋地回到教室，美滋滋地拿出刚租到的漫画看了起来，不过他没发现，胡老师再一次站在了他旁边……

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931—4867606

中奖名单

《掌机王SP》第86辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



1名 PSP—2000



1名 NDSL主机

东莞市	卢桦辉
广州市	秦剑鹏

一等奖



3名 MD Max掌机



3名 OS掌机

东莞市	李振东
珠海市	卢嘉诺
太仓市	杨潜力
北京市	赵开茂
乐清市	郑浩洁
上海市	朱嘉雄

二等奖











10名 NDS烧录卡 PSP线控耳机

容县	岑小龙
湛江市	邓远涛
南通市	黄海峰
连云港市	贾继刚
福州市	罗炫
成都市	马莉
南京市	钱智渊
龙岩市	邱万榕
中山市	张东果
天津市	张珂珺

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

三明市	金秀萍
廊坊市	李淮
张家港市	刘加欢
鞍山市	刘璐
张家界市	王振兴
北京市	徐袁培

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS·PSP 幸运大抽奖

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

李霏



性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBP、GBC、GBA(卖了)、MD MAX（掌机王的一等奖）、NDS、PSP
喜欢的游戏：S·RPG、RPG和音乐类游戏
QQ：191512000
Email：lifeiinc@vip.qq.com　　电话：13703995354
想说的话：人很善良，而且不是一般的善良，真的很善良，有点凉……

昵称：Vivi

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、小神游SP、NDS、iDSL、NDSL、PSP × 2……
喜欢的游戏《怪物猎人》、《FATE》、《最终幻想》、《任天狗》等等
QQ：395427866
E-mail：myvivienne@vip.qq.com
想说的话：非常に称赞さエディターいくつかのこと非常に深远な意味。

许铭

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人 Zero》、《铸剑物语》
地址：江苏省常州市湖塘镇武进区鸣凰武南西路79号
邮编：313164　　QQ：790740590
想说的话：天上有可能掉NDSL或PSP吗？砸我吧！

于永川　昵称：超级猎人狂

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBC（被偷）、PSP（被砸）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：贵州省清镇市清镇二中二（五）班　　邮编：551400
QQ：903088741
想说的话：小P对不起。

蒋雨晨

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》
QQ：274776557
Email：274776557@qq.com
想说的话：写信和资料花费了不少时间，不过我认为挺值的。

胡海洋　昵称：Freedom

性别：男
拥有掌机：GBA、PSP-2000
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：辽宁省鞍山市矿山高中高一（6）班
邮编：114000　　QQ：441493621
想说的话：我是骨灰级猎人Fan，希望能结识更多猎人，来信必回。

卫佳敏　昵称：血族末裔

性别：男
拥有掌机：PSP、N-Gage
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》
地址：江苏省丹阳市省丹中高二（8）
邮编：212300　　QQ：298240126
手机：13952919391
想说的话：天啊，来个会玩掌机的吧，为什么我们学校玩《MHP》的穿祖龙一套都会被电龙虐……

张时敏　昵称：小胖

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP—2000
喜欢的游戏：《怪物猎人》
QQ：584010532
Email：zsm—zb@hotmail.com
想说的话：游戏动漫本是一家人，天下玩友本是一家人。

郑星雨

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《银河战士》、《怪物猎人》
地址：江苏省镇江市丹徒区上党高级中学高二（7）班
邮编：212121　　QQ：562563479
电话：15962936634
想说的话：玩最好的游戏，交更多的朋友。

黄镇鹏　昵称：八神太一

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《游戏王 国际版 2》、《游戏王 GX》
地址：广东省东莞市常平镇新南东横巷 8 号
邮编：523560　　QQ：179796342
想说的话：唉，只有GBA的我真的很羡慕你们。我是一个酷爱《游戏王》的玩家，希望我能早日得到NDS玩《GX》，那多好啊！

刘毓浩　昵称：韵华漫兜

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、PSP—2000
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《GTA》、《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：甘肃省兰州市西北师大附中高三・九班
邮编：730070　　QQ：119250320
想说的话：要高考的朋友，一起加油。

伏见

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省连云港市新世纪高二（1）班
邮编：222006　　QQ：546657618
想说的话：最近投身于《2G》当中，有经验的玩家多多和我交流哦。

曾彦铭　昵称：ZERO

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBP、GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《洛克人》、《口袋妖怪》等
地址：长沙市湘雅医院宿舍 15 栋 1 门 202
邮编：410008　　QQ：341061519
想说的话：希望能结交更多掌机玩友，祝《掌机王SP》越办越好。

任京能　昵称：阿波

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《洛克人》、《索尼克》
QQ：464051760
想说的话：渴望交到喜欢动漫或者喜欢游戏学习日语的朋友，互相切磋。

刘锋　昵称：小风

性别：男
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《天地之门》、《战神》
地址：广东省广州市
QQ：463083004
电话：13430297736
想说的话：游戏就像人生一样多姿多彩！希望多交天下的掌机朋友！也祝《掌机王 SP》越来越好！

洪玮聪

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《音乐节拍》
地址：广州市珠海区艺苑路南丽苑 35 号 402 房
邮编：510310　　QQ：283236482
想说的话：我希望幸运女神永远站在我身边。

黄帅

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《洛克人》、动漫改编游戏
地址：广东省佛山市禅城区榴苑五街十座 408
邮编：528031　　QQ：815079416
Email：hs20073@163.com　电话：13703063152
想说的话：羡慕有机者，好想有机器。





栏目主持 米格

无情的大地震给我们的同胞、亲人带来了深深的伤痛，但中国人并没有低头，我们所看到的是全国人民团结一心共度难关的感人场面，各地掀起的捐款、献血等各种活动，米格在这里也祝愿灾区同胞能早日告别这场灾难，过上崭新的生活。我们“天下聚会”小组也协同《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》、《PSP·e族》以及levelup.cn网站全体成员进行了捐款、捐物的爱心活动，这里我们也想向全国聚会团队发起号召，希望大家都能出一份力，把你的爱也传递给灾民们！

聚会报道

“北通天下聚会”的第一场大潮已经在五·一小黄金周掀起，北京、保定、沈阳、汕头、上海、昆明、成都七个城市一同举办了首批活动，参与人数近千人，而最近我们也收到了各地聚会的详细报道，下面就让我们一起来与聚会者们分享聚会所带来的乐趣吧。

“北通天下聚会”昆明云游联盟2周年聚会

聚会时间：2008年5月1日
聚会地点：人民中路胜利堂广场“时钟吧”
聚会报道 http://bbs.levelup.cn/showtopic-609554.aspx

“天下聚会”云游联盟成立两周年以来，在云南各地纷纷发展聚会组织，帮助一些小城市、小地方的玩家建立自己的聚会体系，而我们的两周年庆典活动自然也受到云南各地玩家的热烈支持。这次聚会我们选择了“时钟吧”这样一个环境优雅的地方作为我们联机活动的地点，展开了精彩的联机比赛活动，活动的主打当然是最新推出的《怪物猎人 携带版 2nd G》啦！连我自己都没有想到昆明居然潜伏着这么多猎人玩友，而且水平也都相当不错哦，如果你也是一名《MHP2G》的爱好者，也是“天下聚会”的一员，来云南的时候可别忘了联系我们一起切磋哦！


▲激烈的比赛就要开始了，先让我们看看儿童组的战况吧！


▲奖品在向大家招手，各位猎人们快快磨好刀枪准备上场吧。

"北通天下聚会"上海 SPU 五一长假专场

聚会时间：2008 年 5 月 1 日
聚会地点：上海黄浦区浙江中路229号百米香榭 3 楼 古滇茶坊

聚会报道 http://bbs.levelup.cn/showtopic-613839.aspx

我们上海 SPU 可以说是"天下聚会"的老队伍了，这次五月"北通天下聚会"我们也是在第一时间积极报名。本次聚会已经是我们聚会专场活动的第 53 场，地点依旧是我们的老地方古滇茶坊，长期积累下来的老玩友加上通过杂志了解到我们聚会的新玩友的热情参与，让我们这次聚会的人气异常火爆，我们还请来了《山脊赛车》、《怪物猎人P2G》等游戏的专业达人到聚会现场来做各种表演，让我们的聚会更具有一种独特的专业氛围。

聚会开场不久，比赛活动就开始了，因为之前总是把比赛压在最后，反而导致时间不足让一些重要比赛不得不推迟，所以这次我们的聚会就直入正题，直接分区域开始各种PSP、NDS 游戏比赛海选，没有被安排到项目的玩家就在一边进行"热身"，一边享受着与自己抱着同样心情的玩家联机的快乐。另外，我们还特别为参加聚会的 MM 准备了一场别开生面的"泡泡战"。所谓"泡泡战"，就是《泡泡龙》联机对战，因为早先已经跟 MM 玩家们打过招呼让她们潜心修炼，因此比赛一开始，那精彩的场面就让我们这群男玩家们都自叹不如。经过一下午紧张的角逐，最后参加聚会的玩友们也是各个都抱着奖品开心地离去，有的拿到了"北通PSP二代线控耳麦"，当场还不忘演示一番 PSP Skype 的用法。

欢欢笑笑，不知不觉，时间就这么过去了，随着胖胖小猪肚子里传来的一声巨响，大家才发现到已经晚上 8 点多了，于是我们召集了一群玩友聚餐……聚会的欢乐不是一言两语就能说完的，还是留给你参加"北通天下聚会"亲自来感受吧！



聚会号召

五月"北通天下聚会"活动虽然已经接近尾声，但由于玩家们的热烈要求，我们"北通天下聚会"小组也决定再次扩大聚会规模，接受 5 月 24 日、25 日 31 日以及 6 月 1 日、2 日聚会预定，越早提出申请得到奖品支持的机会就越多，欢迎各地聚会团队提出自己主办"北通天下聚会"的申请，参加我们本届"北通天下聚会"活动，除了提供丰富的奖品、礼品，还会在杂志上留下你青春的回忆。还等什么，赶快登陆 http://juhui.levelup.cn 提交聚会申请吧！

"北通天下聚会"天津《怪物猎人》主题交流会

聚会时间：2008 年 5 月 25 日
聚会地点：天津市南楼避风堂
聚会内容：PSP《MHP》、《MHP2》、《MHP2G》
预计人数：50+

主办人：冯晓辰
联系电话：13602084987
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-621752.aspx

作为老玩家，复刻的经典游戏带给我们的不仅仅是游戏本身的乐趣，更有重温过去岁月的感动，而本辑的第一篇文章，却和其他的经典怀旧题材有所不同，文章着墨于作品本身，回忆游戏带给自己的感动。第二篇是关于PSP的文章，和《PSP专辑VOL.4》专题的市场侧重点不同，本文论述的，是PSP在中国大陆市场的状况。

文 黑兔的弟弟

英雄的路 终点亦是起点

剑、魔法与怪兽是经典RPG永恒不变的主题，未免俗的《英雄传说》亦拥有很高的人气，多平台推出和时间跨度之长都足以证明它的魅力。至今还深深的记得初中时第一次玩到《海之槛歌》后的那份喜悦，乃至移植到PSP后依旧对故事内容轻车熟路。在这里就不能不提下Falcom了，1992年7月，Falcom在日本的《灰键》游戏杂志的“最佳游戏厂商”的调查中以绝对优势压倒了SEGA、Enix等一些著名的游戏公司，正式成为日本的一线游戏厂商。而随后的《白发魔女》、《朱红之泪》、《海之槛歌》几款作品更是让无数的FANS和未接触过它的人着迷。“《英雄传说》系列”中，《英雄传说1》和《英雄传说2》被称为“伊赛鲁哈萨篇”，而《英雄传说3 白发魔女》、《英雄传说4 朱红之泪》和《英雄传说5 海之槛歌》被称为“卡卡布三部曲”，“卡卡布三部曲”更被美誉为“魅力物语”，为人们所熟知并津津乐道。

绝唱：海之槛歌

衡量一个游戏的好坏的标准有很多。但是这里我首先要提的是音乐。在“卡卡布三部曲”前的1989年。Falcom就成立了原创音乐工作室，可以很直白地说，没有这个工作室，《英雄传说》的魅力会大打折扣，很难受到如此的欢迎，甚至会和很多同时代普通平凡的RPG一样陨落。

Sound Team JDK就是该工作室的编曲和演奏乐队，从开始早期基于FM音源的时代的《白发魔女》，到MIDI时代的《朱红之泪》，到后期的WAVE和OGG格式的《海之槛歌》，每款作品的音乐评价都很高。而石桥渡、园田隼人等JDK成员基本全程参与了三部曲的制作，大大保证了游戏音乐整体的连贯性。而《海之槛歌》无论是开场带着淡淡忧伤的旋律，还是插曲中的紧张，都展现了工作室人员的高超水准。其中流浪的小提琴阿尔特斯，在人偶工厂工作的爱坦等相信都给玩家留下了深刻的印象。既然是流浪乐团的主角，音乐自然很优美，伴随主角徜徉在海滩上，听他们的美妙演奏，看着时而飞过的海鸥，真是惬意。再次上手，重置的3D场景，既让人怀念，又让人有眼前一亮的欣喜。在《英雄传说5》中主角可以通过音乐赚得路费，还可以来治愈晕船的游客，甚至能改变一个走向“邪路”的领主思想，这不禁让我想到

了漫画《中华小当家》里那句经典——料理可以改变一个国家的命运。游戏中后期可以自由选择播放曲目也是一大特色，笛子、手琴、小提琴很是全面。有时我也会感叹Falcom，主角就算了，一有机会还让NPC把美妙的音乐炫一把，足见其用心良苦。



剧情是“卡卡布系列”的另外一大卖点，如果没有好的剧本，即使噱头再大、气势再恢弘也无济于事。好的RPG必须要有好的剧本做依托，这也是为什么即使过了20几年，画面简单的早期《最终幻想》至今依旧会有很高的评价的。《海之槛歌》是“卡卡布三部曲”之一，而它的时间背景设定在本系列的第三作《白发魔女》之前，这个故事发生在被大裂缝卡卡布划分出的3个世界之一——威特路那，几百年以前永远，这个世界曾有一个叫“水底之民”的种族，他们能够自由地操纵旋律，并且用音乐发挥出强大的魔法和力量。然而不知从何时开始，这个民族消失在大地上，又过了很多年，一个叫雷欧涅的天才音乐家将“水底之民”的旋律重现人间，据说这种旋律有着对抗邪恶、拯救世界的力量。但是从那之后的50年，雷欧涅也像“水底之民”一样消失了，“水底的旋律”的真相也一直未曾被人们所确认。50年后，在一个小渔村里，一个叫弗特的少年和他的青梅竹马女友乌娜，与曾是出色旅行艺人的爷爷马克贝因一起组成了旅行乐团，然后向广大的威特路那世界出发，去追寻着雷欧涅的足迹，收集他所留下的共鸣石，并将“水底之民”的秘密大白天下。游戏中少年弗特和他的青梅竹马女友乌娜之间的青涩朦胧爱情自然是一大卖点，初恋中的美好与懵懂，都在细节表现出来。而人与人之间的信任和友情也在游戏中得到了体现，无论是演奏还是战斗，都让玩家在不知不觉间融入其中。游戏同样不缺乏搞笑的细节，如敌人使用“辣椒粉”做武器、做成大象形状的小岛等等。

哀伤：朱红之泪

曾经有人评论“卡卡布”的三作虽然都是为了烘托“生命的意义”这个主题，但无论是《白发魔女》中人们热切追寻希望与光明的巡礼，还是《海之槛歌》用无私和纯真的美妙乐章来鼓舞人们的信心与勇气，都没有《朱红之泪》用沉重的旅途面对命运挑战来得直接和感动，也许是一种被世界所摈弃的悲哀吧。《朱红之泪》的故事发生在一个两神纷争的封印之地，人们在对神明崇敬和恐惧中变得盲目，在面对命运时的被动与无助中变得悲哀，从而迷失了自己，更对生命的真谛失去了信任。而艾文正是这个悲剧中的主角，为了寻找在战乱中失散多年的妹 妹艾梅尔开始了自己的旅途。面对亲人分离、朋友的背叛以及诸神的摆布，艾文始终没有改变自己的信念，在整个过程中，生命的意义都在他身上得到了充分的诠释。这部作品可以说是人们勇于面对命运所流下的汗水；是生命中顽强不屈的意志的体现。《朱红之泪》这部作品足以表达出人丰富的情感，而对信念的那份执着坚定更是所有的生命都应该拥有的，它更象征着种种美好的情感。它给人们展露出的更多是生命的另外一面——坚韧积极，而这正是对大自然中生命的热爱与追求的诠释。

经典：白发魔女

1994年Falcom的旋风刮起，这一年的《风之传说》以及《英雄传说3 白发魔女》都获得了巨大的成功，而《英雄传说3 白发魔女》则在一系列的颁奖中满载而归，这两大作品成为了当年最大的热门。这股旋风一直刮到1995年，《英雄传说3 白发魔女》依旧在各大游戏颁奖上担当着主角。1996年，持续了两年之久的《英雄传说3 白发魔女》的热潮也即将退去，因为新的作品《英雄传说



4 朱红之泪》也在1月上市，虽然《英雄传说3 白发魔女》在当时已经发售了有两年之久，但是它在一些杂志的游戏排行榜上的名次却没有跌落前20位，这在当时是非常罕见的。作为“卡卡布”的第一作，《白发魔女》脱离了公司前作《屠龙战记》的王子复国这类的俗套剧情，玩家可以在游戏的过程中体会到新鲜感和充实感，很多的细节故事给我们现实的生活带来很多的启发和共鸣，例如从游戏的故事中反映现实社会中赌博、滥杀动物等等不良的现象，所谓正与邪其实也不过是一个相对的概念。3代的故事情节比前两代更加细致动人，特别受到女性玩家的青睐。《白发魔女》为“卡卡布三步曲”奠定了坚实的基础，该作具有精致宏大的剧情，临场感超高的世界描写和魄力十足的战斗系统，是一部“诗一般的RPG”，PSP版本除了将画面改为3D方式呈现之外，在游戏的内容与系统方面都有许多的改良与变化，并加入了新制作的片头动画以及主题歌曲。而游戏中数百个个性鲜明的NPC，也不会令人感到生厌。

《朱红之泪》、《白发魔女》和《海之槛歌》所处的世界“卡卡布”，由于以前居住在这片大地上的民族“青之民”过度使用魔法，引发了灾难——拉务亚尔之波，导致大地上出现巨大的裂痕，而这道裂痕就被称为“卡卡布”。游戏设计的许多背景资料，出现大量的专有名词和设定，让刚上手的玩家很难消化。如果刚上手而又不想漏过本游戏中任何一个细节，那你就要十分认真和仔细地钻研才能全部弄明白，这对只想轻松体会感人剧情的玩家来说无疑是一种负担。不过瑕不掩瑜，就算你将这些对话全部略过去，仍然不会降低你对本游戏剧情的把握。当你完成游戏后，心中绝对会升起对这一段旅程的怀念。

故事中的故事——想了好久起的这个名字，为什么这么叫呢？在《英雄传说》的故事背景下，又有一些故事。比如《白发魔女》中的《女剑士沙菲》，《朱红之泪》中的《剑帝扎姆扎》和《疾风小子拉宾》，《海之槛歌》中的小说《人偶骑士》，游戏中故事道具“人偶骑士”作为许多的分卷藏匿于各个NPC的家中，随着故事的进行，小说《人偶骑士》也逐步展开，虽然对剧情没有影响，但也满足了有收集嗜好的玩家的兴趣吧。现在的《空之轨迹SC》中《赌博师》的收集也如此，这应该算是“《英雄传说》系列”将游戏进一步充实的的一大特色了。



目前，笔者还未完成《空之轨迹》的全历程，所以并未把它加入本文。但是就目前的游戏进度而言，笔者觉得这部作品还是相当不错的，音乐的优美程度不逊色于《海之槛歌》，3D的场景贴图十分的细腻，游戏中的场景精美程度不输于《怪物猎人》，游戏前期农场中半透明房屋的质感、桌子上的碗筷等都可以看到厂商的诚意，还针对PSP的屏幕大小和按键设定了方便的调出菜单快捷键。无论是“卡卡三部曲”，还是《空之轨迹》，我们都可以看出Falcom的诚意，其实好游戏就是这么直接——许多成名的大作都让我们在游戏中感受到了制作的诚意。除去商业因素，让每个玩家玩到自己的游戏时，感到欣喜满足，这也许是每个游戏制作者的最大心愿吧。平台多了，游戏的选择自然也多了，许多好游戏都在不知不觉中被埋没，而即使一些自己喜欢的游戏，也被或多或少的事情耽误不能完结。没关系，找个温暖的阳光的假日午后，好好体会其中的快乐吧。最后祝《英雄传说》可以走得更远，也让找寻英雄梦想的我们也走得更远！

浅谈PSP在国内市场

文 C罗



PSP是个神奇的掌机，因为继承了PS家族的高性能机能和人气，所以即使没当上老大，也没有被轻易扫地出局；更值得一提的是，作为多媒体播放器，PSP也在数码领域杀出过自己的一片天空——关于这个《PSP专辑VOL.4》已有专题详细点评，笔者就不赘述了，这里只聊聊PSP在国内的一些相关事情。

PSP在我国卖了多少台？

和世界上绝大多数地方NDS遥遥领先PSP的状况相反，在国内，作为掌机，PSP的持有率以及认知度远在NDS之上，这并不是想要捧谁踩谁，国内确实是这个现状，因为PSP不仅是游戏机，还是多媒体播放器，多媒体播放器给PSP增加了不少卖点，更给PSP扩大了市场和用户——这在国内尤其明显。作为播放器，PSP以优秀的性价比曾一度在国内市场将诸多MP4厂商赢得毫无怨言。而网络上，甚至有中国大陆有数百万台PSP的传言。

一段时间以来，网络上有关PSP在中国销量的讨论非常火热，最初有一位网友在PSP全球销量突破2000万台的时候，估算PSP那时候在中国的销量是500万到1000万台之间。他的推算有理有据：他有一位朋友，在数码广场包了个柜台专门卖电玩产品。这位朋友的生意应该算该数码广场里非常好的之一，平均每天可以卖掉15台左右的PSP，平时略微少点，双休日和假期则多一些。也就是说他的一个柜台，1年就可以卖出近5000台。上海数码广场里的一个柜台1年可以卖5000台，而上海数码广场里几乎每个柜台都在卖PSP。虽然大多数柜台不可能达到这位朋友那样的销量，但是每天一个柜台1到2台的销量不成问题，再加上为数不少的游戏店，总数就相当恐怖了。根据上述理由，推及全国，他认为PSP的销量就可能在500万到1000万之间了，更有甚者，说上海的每节地铁车厢里，几乎都有PSP的身影，因而还得出“中国大陆消化了全球一半的PSP”的结论。

其实这个数据还是有些问题的，全国毕竟没有几个达到上海、北京、广州这样规模的大城市。以笔者亲身经历为例，我们这里是一个省会级城市，因为地处西北，所以在全国算是个中型城市。而笔者所在的中学，每个年级大约有500人，而其中PSP的拥有量也就在10台上下，虽然这个数据比起GBA时代已经是突飞猛进了，但是比起大城市的普及量显然还有很大的差距，所以说前面的理论并不能放之各地而皆准。

PSP在中国到底有多少台？不得而知——其实已经用不着深究了，比起GB、GBA时代，这已经是个前所未有的成就。

不可忽视的MP4功能

在PSP发售之初，曾有人戏言：“PSP拿到

中国，贴上 Sony 新款 MP4 的牌子卖，就足以令不少人解囊了。"事实也的确如此，在PSP刚刚发售的时候，MP4 这种新潮的玩意儿在国内还属稀罕物，PSP大屏的杀伤力彰显无遗。加上 Sony 品牌在国内的口碑，最初的一批被炒到天价的PSP，不知有多少是被Sony品牌的忠实用户当新潮产品买了去的。

对于纯粹的掌机玩家来说，不假思索地以5000元的价格购买一台掌机，可是要谨慎考虑的，除非是迫不及待。因为大多数玩知道，5000 元的价格水份太大，很快就会降价。从某种角度来说，当PSP 在中国开始销售时，就不仅仅是一台游戏机，它也是一台 MP4。

虽然初期的PSP 为了保证 UMD 影片的销路，对MP4 格式做了种种的限制，但是这丝毫没有影响到国内用户对其MP4 功能使用的热情。随之诞生的是各类掌机网站纷纷推出的PSP 专用格式的MP4 视频下载页面，此后一些专门的IT 类网站也纷纷跟进提供了 PSP 的专用视频。后来非官方的PMP格式高清影片的推出，更使得PSP的视频功能有了质的飞跃。原本只打算用 PSP 玩游戏的玩家也难免对用 PSP 看片心动，毕竟这个功能还不错，更何况整个MP4市场在国内也正刚刚兴起。随着非官方格式影片的日益强劲，加上UMD 电影的节节败退，SCE 也终于彻底开放了 PSP 自带的MP4 格式，没有了画面尺寸的限制后，PSP 的视频功能更上一层楼，两种格式的高清视频让MP4 功能如虎添翼。时至今日，PSP 的MP4 功能已经让它的身影不仅仅停留在年轻人手中，甚至从不接触游戏甚至抵触游戏的一些中老年人，也兴致勃勃地拿起 PSP，享受起掌上视频的乐趣。



PSP的效应

在《PSP 专辑 VOL.4》的《走向成熟》一文中我们得知，比起专门的MP4 播放器，作为游戏机的PSP的最大劣势就是无法像对手那样实现快速地更新换代。尽管如此，PSP 在国内MP4 的巨大市场份额依旧维持了很久。

究其原因，就是数码市场一直存在着高端低端的两极分化现象，而这种现象在国内更加明显：国外知名品牌的价格高高在上，丝毫不让步；而多



▲模仿 PSP 外型的国产机器。

数国产机器则打着多功能、低价位的招牌占领低端市场。选择名牌的高端用户始终追求流行之上的理念，价格对他们来说不是问题，只要你敢出，我就敢买；而低端品牌的价钱确实相对较低，让中低收入的人在追求时尚的同时也不至于承受太重的经济负担，但因为成本关系，低端产品的实际播放效果并不尽人意，一分钱一分货的硬道理同样也体现在数码电子领域上。

PSP 在国内的价格稳定后，加上一根当时的主流记忆棒，价格一直维持在2000元人民币左右。当时国产低端MP4 尚在千元左右，而高端产品的价格始终居高不下。PSP 则正好居于中间，分别有着功能和价格上的优势，加上PSP 本身是游戏机，强大的游戏功能更令其他MP4 产品难以望其项背，因而 PSP 在国内一段时间不仅受到玩家的追捧，还成了MP4 市场的宠儿。PSP 的热销，使一些国内厂商也推出外形酷似PSP的低端MP4产品，或是 PSP 外型的极其初级的点阵式游戏机。

PSP的流行，也让很多MP4 网站开通了PSP专区，一些数码领域的朋友在研究这个外型漂亮的大屏幕播放器后，发现PSP 更是一台秀的掌上便携游戏机，有兴趣的甚至还了解到PSP 真正的对手是 NDS，并深入探索掌机游戏这个可以把游戏快乐随处携带的休闲消费领域中来。因此一些原本不接触游戏的人在将 PSP 作为 MP4 购入后，了解到掌机的魅力，继而喜欢上掌机，不少还顺便购入了NDSL。从这点上来说，PSP 也无形中增加了掌机在国内的影响力。

在PSP刚发售的两年里，有关行货PSP进入中国大陆的消息就从来没断过，毕竟市场反应非常良好。不过经过几年的热销后，人们最终对行货PSP 的到来完全不抱希望了——原因大家心知肚明，笔者也就不在这里卖弄了。不过在中国大陆这个不被SCE 官方看好的市场上，PSP 确实创造了一个奇迹，作为数码设备，它让很多对游戏一无所知的人了解了掌机；而作为一台纯粹的掌上视频播放器，它的高性价比也让着实让很多国人实实在在地体会到了掌上影音的魅力。



放课后少年

NDS ◆Konami ◆A.VG



打开《放课后少年》，看着灿烂的橙红夕照布满屏幕，让那温暖而感伤的音乐包围你的思绪，你会突然发现，那些曾以为早已遗忘的纯真童年和玩伴的记忆，在这一刻又全部苏醒，像泉水般浸润过你的脑海，伤感、唯美。

尽管游戏的故事简单、人设朴素又带着些许童稚，系统也简明易上手，但这并不是一款面向儿童的游戏。游戏中浓厚的昭和50年代初的韵味告诉了我们，这是一个用来纪念那些曾经的美好童年的游戏，是献给那些怀旧的成年人的游戏，它是一种感伤，与游戏本身无关。如果你的童年也有过拍洋画、收瓶子、在放学后与伙伴们在后山探险的琐碎经历，那么，这个游戏一定能够打动你——用最简单的方式打动你。

一个即将毕业的六年级学生，暑假前的最后一个月，在小镇中与伙伴自由的玩耍，然后带着放课后夕阳满天的回忆，与伙伴们告别，与童年告别……看到这故事的概要，你一定能明白故事的主题——尽情地玩！因此，游戏中包含了众多充满乐趣的小游戏，而这些小游戏又都为成人们熟悉却又早已消失，每一个都充满独特的乐趣。

游戏的音画表现更是一个亮点，精致的CG背景加上3D人物的完美配合，刻画出一个昭和风味的优美小镇。无论是后山中缓缓流过的泉水，还是小卖部上空温暖的夕阳，都给人一种视觉上的美好享受。而略带忧伤的音乐与伤感而单纯的故事结合在一起，瞬间，便又让我们回到那背着小包与伙伴谈着天迎着夕阳回家的日子。

这不是什么复刻的作品，但浓郁的怀旧气氛却无可匹敌。如果你是一个二十左右的青年，恰好又有一台NDS，那么你一定不能错过这样高素质的作品——这与游戏无关，只为了曾经的感动。

评论人：左子乱　评分：9

音乐节拍

PSP ■SCE ■MUG



用玩家自己拷入的音乐来进行游戏，这个创意听起来确实很不错。不过据说这种游戏的节奏掌握得大都很差劲，所以刚玩时笔者对本作也没抱太大的期望。

从最简单的难度试一下，真的可以把人郁闷死。一般玩家推荐玩HARD难度，适应了HARD难度下的左中右轰炸后，就会发现该难度确实比低难度好许多，尤其是节拍上也准了不少——其实从难度上说，本作的HARD难度应该和普通MUG的普通难度差不多，但要难上那么一点。

点子虽然不错，但游戏对音乐格式上的要求也实在太高。首先就是支持格式单一，只支持MP3，而即便是MP3也不能全部支持，不停地转来转去，对玩家的热情还是有不小的影响的。

至于节拍，我个人也看过各种说法，个人觉得总的来说对得还可以，毕竟随机去对节拍，和一般MUG已经设定好对好的节拍是两种完全不同的概念。而更为重要的，是节拍对得准确与否与难度有直接关系。HARD及以下难度，对于鼓点密集的音乐显得很有心无力；而最高的EX难度，不用说密集的鼓点，连歌手的颤音都会密集地表现出来。显然，追求节拍的话，最高难度是上上之选，不过即使眼睛跟得上，也要做好手抽筋的准备……而EX难度下，原本用来烘托气氛的高潮特效也成为让玩家眼花的进一步提高难度的要素，无论是厂商有心而为还是无心插柳，这个设定都是很值得称赞的。

不过游戏的奖罚很有问题，高分不仅和玩家的操作水平有关，也和MP3文件的时间长度有很大关系，如果拷一个1小时长的注册会计师课程录音，保证得分非常高——当然，你要有耐心把它打完。

总体来说，游戏还有一些不足，但它独到的创意，足以让它和不少MP3音乐长驻于PSP上了。

评论人：江自蚝　评分：8

火热秘技



栏目主持：盲先知

继上一辑之后，又有读者来信询问关于金手指中数字的问题。金手指中的计数方法和我们平时的不同、我们平时使用的是"逢10进位"的十进制、9加上1时就要进位成两位数10。而金手指是十六进制，个位数字是9时、再加1并不是10而是A。十六进制中字母表示的十进制数字分别如下：A=10、B=11、C=12、D=13、E=14、F=15，在F加1的情况下才会进位成两位数10，也就是十进制中的16了。

NDS 太鼓之达人DS 7岛大冒险

日版　太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险　秘技



用按键的话毁键，用触控的话毁屏，《太鼓之达人DS》就是一个让人"揪心"的游戏。不过游戏的素质还是不错的，无论是歌曲的选取还是谱面的设计都很体现太鼓的风格。这里为大家提供几个有意思的秘技。

○隐藏曲目

除了刚开始游戏时的几十支曲目外，游戏中还包括了很多的隐藏曲目，这些隐藏曲目的出现方法各不相同。除了下面所提到的这些需要分数和过关的歌曲外，有一首《恋はみずいろ》的出现条件是最简单的，只要开始游戏后12天就会出现。

冒险模式过关奖励	
太鼓岛	《太鼓侍》
おめん岛	《さいたま2000》
ニャンニャン岛	《リッジレーサー》
おとめ岛	《ゴーゴーキッチン》
メカ岛	《EkiBEN2000》
どらゴーン岛	《われら无敌のドコン团》
りゅうぐう岛	《ラプソディ・イン・ブルー》
ドゴン城	《暗の魂》

获得点数出现	
5000点	《クラシックメドレー(ロック编)》
10000点	《百花缭乱》
30000点	《カレ.カノ.カノン》
50000点	《ドラゴンスピリットメドレー》
99999点	《ヌムジカ ac.10》

○默认名称

大家都知道，在输入玩家名称的时候，如果什么都不输入，那系统会给玩家一个默认的名称"咚(ドンだー)"。在进入游戏后，玩家可以到太鼓房间中给自己的太鼓换颜色。这时将太鼓的脸与身体的颜色互换(分别是第一列的第5个红色和第五列的第5个青色)，再到游戏设定中更改玩家名称，如果这时玩家仍然将名字空着的话，系统给的默认名字就会换成"锵(とんかつ)"，因为对调之后的颜色正是和田锵的颜色。



○隐藏难度

虽然游戏上手简单，但是游戏的难度并不低，尤其在下面所提到的隐藏难度中。

四倍速	松难度取得30个皇冠
鬼难度	松难度取得35个皇冠
镜像	梅难度取得30个皇冠
隐藏	竹难度取得30个皇冠
完美	鬼难度取得30个皇冠

○邪道打法

在较高的难度中，玩家可能经常会因为来不及反应要打的鼓点是"咚"还是"锵"而错过鼓点。不过在使用按键来玩游戏时，如果玩家同时按下"咚"和"锵"，系统会根据当前的音符自己判断哪个是正确的，也就是说只要玩家两个鼓点一起敲的话就肯定不会出错，这样可以避免被一串密密麻麻的音符搞昏头脑。

PSP BLEACH 灵魂升温5

美版 BLEACH ヒート・ザ・ソウル5 秘技

○前作联动

如果PSP的记忆棒中有前作《BLEACH 灵魂升温4》的存档，那么在进入游戏的主菜单后选择APPENDIX选项，再选择CONVERT，即可在对战中使用一些新角色，其中包括了大人气的浮竹十四郎、涅ネム、浦原喜助等角色，粉丝们不要错过。

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 光辉圣约2 意志

日版 ルミナスアーク2 ウィル 金手指

○Game ID：YL2J 1ED9F1F4

金钱
021708CC 0098967F

获得全部武器
D5000000 00006301
C0000000 000000B3
D7000000 0217008C
DC000000 00000002
D4000000 00000001
D2000000 00000000

获得全部头饰
D5000000 00006301
C0000000 0000004F
D7000000 0217035C
DC000000 00000002
D4000000 00000001
D2000000 00000000

获得所有辉石
D5000000 00006301
C0000000 0000007C
D7000000 021705DC
DC000000 00000002
D4000000 00000001
D2000000 00000000

全员HP MAX
C0000000 0000000F
1216F37C 0000270F
DC000000 000000AC
D2000000 00000000

每次获得9999强化点数
120423CE 0000E1C1

获得所有盔甲
D5000000 00006301
C0000000 0000004F
D7000000 0217049C
DC000000 00000002
D4000000 00000001
D2000000 00000000

获得所有道具
D5000000 00006301
C0000000 0000001E
D7000000 021707D0
DC000000 00000002
D4000000 00000001
D2000000 00000000

收集模式全开
22170DF1 000000FE
22170E01 000000FF
12170E02 0000FB7F
02170E04 87FF87FF
12170E08 0000018F
22170E10 00000008

全员MP MAX
C0000000 0000000F
1216F37E 000003E7
DC000000 000000AC
D2000000 00000000

全员能力 MAX
C0000000 0000000F
0216F380 03E703E7
0216F384 03E703E7
0216F388 03E703E7
DC000000 000000AC
D2000000 00000000

全员好感度 MAX
D5000000 00000064
C0000000 0000000B
D8000000 02170E35
D2000000 00000000



狩猎季节2G 第4话

画廊


















呜啦…


居然碰到了传说中的暗夜猎手迅龙…难道今天真的不行了吗？！


我们完全不是这家伙的对手啊…
不行了…连剑都举不动了……


小子…没想到我今天会要跟你一起结伴去黄泉路……


本来还答应你去救旺财…真是不好意思了…


翠花说你是个不错的家伙…今天我看到了…若不是今天要死在这了，我也许会把她嫁给你呢，呵呵


……


嚓……
你说话要算数哦…岳父大人.
TO BE CONTINUED


哪尼?！

掌机游戏综合发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

5月22日发售的《海格力斯的荣光 魂之证明》是原Data East著名RPG系列时隔十多年的新作，它的推出相信会让老玩家找回昔日的游戏感觉。5月29日将于NDS平台发售的《前线任务2089》和《无限边境》是喜欢机器人的玩家不容错过的作品。月底的PSP平台好游戏也不少，除了相比前作更加完善的《瓦尔哈拉骑士2》外，经典美少女游戏《CLANNAD》也将带你在掌上重温感动。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

3.红色字体为受瞩目游戏。

NINTENDO DS

2008年5月22日			
茶犬的房间DS3	MTO	SLG	5040日元
お茶犬の部屋DS3			
幻梦之塔与剑之规章	Success	RPG	5040日元
幻梦ノ塔ト剣ノオキテ			
13岁的Hello Works DS	Digital Works Entertainment	AVG	3990日元
13歳のハローワークDS			
绯色的碎片DS	Idea Factory	AVG	5040日元
绯色の欠片DS			
创造职业棒球队	SEGA	SLG	5040日元
プロ野球チームをつくろう！			
海格力斯的荣光 魂之证明	Nintendo	RPG	4800日元
ヘラクレスの栄光 魂の证明			
2008年5月29日			
前线任务2089 疯狂边界	Square Enix	S・RPG	5040日元
フロントミッション2089 ボーダー オブ マッドネス			
无限边境 超级机器人大战OG传说	NBGI	RPG	6090日元
无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ			
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	SEGA	ETC	3990日元
ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD			
2008年6月5日			
99滴泪	NBGI	ETC	3990日元
99のなみだ			
DS山村美纱悬疑作品 舞妓小菊 记者凯瑟琳 葬礼师石原明子 飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿	Tecmo	AVG	3990日元
DS山村美纱サスペンス 舞妓小菊 记者キャサリン 葬仪屋石原明子 古都に舞う花三轮 京都杀人事件ファイル			
2008年6月12日			
世界因我而转	Global A Entertainment	RPG	5040日元
世界はあたしでまわってる			
2008年6月19日			
鬼魂力量 创世	Idea Factory	SLG	5040日元
スペクトラルフォース ジェネシス			
2008年6月26日			
多卡邦之旅 友好地对决吧	Sting	TAB	5040日元
ドカポンジャーニー なかよくケンカしてっ			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	Ascii Media Works	AVG	5040日元
狼と香辛料 ボクとホロの一年			
寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷・祟	Alchemsit	AVG	3990日元
ひぐらしのなく頃に绊 第一卷・祟			
达比赛马DS	Enter Brain	SLG	5775日元
ダービースタリオンDS			
拼图世界 大激斗！拼图大战英雄	日本一Software	PUZ	5040日元
ジグソーワールド 大激斗！ジグソーヒーローズ			
魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一Software	S・RPG	5040日元
魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月			
BLEACH 第三幻影	SEGA	S・RPG	5040日元
BLEACH ザ・サード・ファントム			
模拟大楼DS	Digi Toys	SLG	5040日元
The TowerDS			
大合奏 兄弟乐队DX	Nintendo	MUG	4800日元
大合奏バンドブラザーズDX			
2008年7月3日			
利克与约翰 消失的两幅画	fonfun	AVG	4800日元
リクとヨハン 消えた2枚の绘			

七日死游戏 ナナシ ノ ゲエム	Square Enix	AVG	5040 日元
2008 年 7 月 10 日			
花样男子 恋爱吧少女 花より男子 恋せよ女子！	Konami	AVG	5250 日元
2008 年 7 月 17 日			
勇者斗恶龙 V 天空的新娘 ドラゴンクエスト V 天空の花嫁	Square Enix	RPG	5490 日元
噩梦骑士 ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	RTS	6090 日元
2008 年 8 月 22 日			
雷电十一人 イナズマイレブン	Level-5	RPG	4800 日元
2008 年 9 月 4 日			
蓝龙 PLUS ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980 日元
2008 年夏			
AWAY 混乱的迷宫 AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229 日元

PLAYSTATION PORTABLE

2008 年 5 月 22 日			
大战略 VII 超越 大战略 VII エクシード	System Soft Alpha	SLG	5040 日元
2008 年 5 月 29 日			
瓦尔哈拉骑士 2 ヴァルハラナイツ 2	MMV	A・RPG	5040 日元
CLANNAD CLANNAD	Prototype	AVG	6090 日元
秋之回忆 メモリーズオフ	5pb.	AVG	5040 日元
秋之回忆 2nd メモリーズオフ 2nd	5pb.	AVG	5040 日元
2008 年 6 月 3 日			
乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts Entertainment	AVG	39.99 美元
2008 年 6 月 12 日			
MEDICAL91 携带版 MEDICAL91 for Portable	Takuyo	AVG	6090 日元
2008 年 6 月 17 日			
特工叮当 Secret Agent Clank	SCEA	ACT	39.99 美元
2008 年 6 月 19 日			
超级机器人大战 A 携带版 スーパーロボット大战 A PORTABLE	NBGI	S・RPG	6615 日元
2008 年 6 月 26 日			
剑、魔法与学园物 剑と魔法と学园モノ	Acquire	RPG	5040 日元
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+ マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE+	Gust	RPG	5040 日元
水月 携带版 水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040 日元
胜利海报 6 2008 ウイニングポスト 6 2008	Koei	SLG	5040 日元
2008 年 7 月 10 日			
战神 落日的悲怆曲 ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲怆曲	Capcom	ACT	5240 日元
2008 年 7 月 17 日			
高达 激战宇宙 ガンダム バトルユニバース	NBGI	ACT	5040 日元
2008 年 7 月 24 日			
罪恶装备 XX 重音核心 PLUS ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	Arc System Works	FTG	3990 日元
无限轮回 梦归古城 インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一 Software	AVG	5040 日元
英雄传说 空之轨迹 the 3rd 英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	RPG	5040 日元
2008 年 7 月 31 日			
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A・RPG	5040 日元
2008 年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年5月4日～2008年5月19日

这辑《掌机王SP》期间，无论是NDS ROM还是PSP ISO的数量都出奇地少。好在精品总是有的，比如《光辉圣约2 意志》和《夕阳木工物语》等等。这样的游戏淡季将要一直持续到5月底，各位玩家们一定要坚持住哟。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2282	日	美丽水族馆DS 海水鱼	512Mb	2294	欧	尼斯湖怪 深水传说	128Mb
2283	日	历史能力检定协会公认 历检DS	256Mb	2295	欧	逆转裁判4	512Mb
2284	日	日本数学检定协会公认 数检DS	512Mb	2296	欧	海绵宝宝 亚特兰蒂斯	256Mb
2285	日	简单 快乐 点心指南DS	512Mb	2297	欧	我的驯马场	128Mb
2286	日	亲子同乐DS绘本 小熊贝贝	512Mb	2298	意	怪物史瑞克 孩子们	512Mb
2287	美	纵横填词	256Mb	2299	欧	刺猬快跑	64Mb
2288	欧	骑士歪传	512Mb	2300	韩	数读DS	64Mb
2289	欧	逆转裁判4	512Mb	2301	德	爱心宠物狗 狗狗好养院	64Mb
2290	美	极速赛车手	512Mb	2302	美	Di-Cata捍卫者	256Mb
2291	美	随时随地做瑜伽	1024Mb	2303	美	Fab 5 足球	64Mb
2292	日	回忆之日2	256Mb	2304	日	光辉圣约2 意志	1024Mb
2293	德	驾驶教练2008	256Mb				

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
探险家 加强版	欧	1220MB	死神 灵魂升温5	日	289MB
R-type 战略版	美	150MB	冲啊！阿源 夕阳木工物语	日	158MB
死人头弗瑞德	日	943MB	F1国际大奖赛白金版	欧	288MB



影音更新区

同样沉寂的还有电影，最近一个月几乎没有什么大片推出，不过笔者前些日子去电影院看了《钢铁侠》，的确是一部非常棒的片子，不但经典台词不断，剧情也大大出人意料，属于美式漫画英雄中非常另类的一个。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
监狱疯球	480MP4	UC GUNDAM 0079(全)	480MP4
悲伤爱情	480MP4	2008年NBA全明星周末	480MP4
花花型警	480MP4	甜甜起司猫（1～22）	480MP4
理发师陶德	480MP4	机动战士高达SEED(1～8)	480MP4
龙珠剧场版 超级赛亚人孙悟空	480MP4	叛逆的鲁路修 第一季(1～9)	480MP4
龙珠剧场版 地球争霸战	480MP4	高达SEED & SEED DESTINY 特别篇	480MP4

软件更新区

最近掌机软件业的大事莫过于NEODS的发布了。模拟SNK街机游戏这种看似不可能的事情，竟然出现了。NEODS的运行速度不错，整体表现上佳，如果MD、SFC模拟器也如这样就好了。PSP上的歌词同步软件PSP LyricShow Player再出新版，修正了低码率MP3的播放问题。列车时刻查询系统也推出了，常坐火车的朋友可以关注一下。

PSP 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPKVM	PSP用JAVA模拟器	V0.3.2	Legend of Zelda Alpha 4 public	塞尔达同人游戏	beta 1
PSP LyricShow Player	PSP音乐歌词软件	V0.9.1	Opera	JAVA版网页浏览器	V2.0
PSPlorer	记忆棒文件管理工具	V1.4			
列车时刻查询系统	查询列车时刻	VTest			

NDS 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
UAPaint	绘图软件	V0.99c	NeoDS	MVSJ街机模拟器	V0.1.1a
iDeaS	电脑用NDS模拟器	V1.0.2.4	DS Save Tools	存档转换软件	V1.1.2
Reno Studio Lite	国产记事本	V1.22			

中文游戏区



《动物园大亨2 DS》 YOME工坊

YOME工坊的第二部汉化作品，目前是0.9公测版，汉化质量不错，只不过由于部分烧录卡对原版ROM不支持而导致汉化版也无法正常游戏。



《机动战士高达Seed 友情篇》汉化版 D商

网友KuniunShen从D卡中DUMP得来，虽然是GBA作品，但整体汉化质量在D商的游戏中实属上乘，推荐给怀旧的玩家。





《马里奥赛车DS》简繁汉化版 廖小强

NDS上最受欢迎的游戏之一，如今得以汉化意义非凡。虽然汉化者只有一个人，而且目前只是测试版，但是双版本出击足以让我们有信心期待完美汉化版出炉。

《旋律天国》汉化版 漫游汉化组

GBA末期创意游戏的汉化版，仅汉化了全文本部分，汉化组也表示将不会再进一步汉化。不过对日语苦手的玩家来说，已经可以明明白白地游戏了。



《实况足球2008》完美中文版 CNGBA网友

这个版本的特点是配合了专门的存档后，可以实现操控游戏中本不能使用的中国队。虽然国足在现实中的表现不尽人意，但能在游戏中使用自己的国家队，多少也是一种安慰吧。

本下载列表包含2008年5月4日～2008年5月19日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

本辑看点

PSP也能打电话


羽纹：这是一台PSP？


LIKY：没错，一台很普通的黑色PSP，而且还是老型号的。


羽纹：背面的这个是什么玩意？手机？真的假的，PSP背面怎么会有一个手机？这也太夸张了吧，能打电话吗？


LIKY：你可别不信，这PSP手机还真能打电话。这个独一无二的PSP手机是由国内一位改机高手制作的，他经过一系列的改装，将一个小巧的触摸屏手机嵌入到PSP的背面，让PSP真正实现了电话功能。下面我们就来仔细看看吧。



国内改机高手为
PSP实现通话功能

《MHP2G》锁杀麒麟、铠龙视频

在本次“超级玩家”栏目里继续为大家带来精彩的狩猎影像，此次视频的主题为“锁怪”，所谓“锁怪”，就是在短时间内有规律地攻击怪物某个部位使其连续陷入失衡状态的战术打法，下面就让我们来看达人们的表演吧！

游戏展望台

任天堂于去年10月公布的神秘RPG新作《海格力斯的荣光 魂之证明》于近日公开了首个视频宣传影像，此次的介绍包含有基础系统与战斗系统两方面的内容，让我们通过视频去揭开这部作品的神秘面纱。



展现最新力作的独特魅力，
各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

本辑为您收录了《极限冲刺 迎面相撞》、《冲啊！阿源 夕阳木工物语》、《回忆之日？》等5款作品，想要了解近期都有哪些游戏值得一玩的朋友不要错过哦！



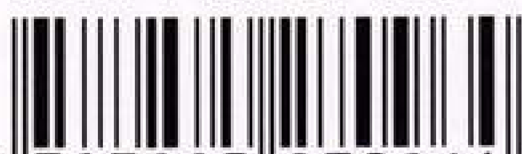
近期掌机游戏全面收录，
为您打造绚酷的视觉盛宴！

火热试玩区


宇轩：时隔一年，NDS上的原创游戏《光辉圣约》终于迎来了它的续作《光辉圣约2 意志》。如果说前作只是MMV公司的试金石的话，那么本作的推出无疑是MMV打出的一张王牌了。想要知道本作相比前作都有哪些变化么？就请跟随宇轩同学的演示去看一看吧！



ISBN 7-88527-096-4



本手册随盘附赠不能单独销售 掌机王SP口袋光环定价:8.8元